MASTER • MEGA • SNES • NINTENDO • SEGA CD • NEO GEO

PROGAMES

EDITORIAL ESCALA

RELANÇAMENTO
Cr$ 800,00
ANOT.

SUPER MARIO ALL STAR

QUATRO EM UM
O CARTUCHO DEFINITIVO

MORTAL KOMBAT

MUITO SANGUE, GORO PRATEADO E MUITO MAIS...

NESTA EDIÇÃO
OS GANHADORES DA PROMOÇÃO PROGAMES

WORLD HEROES 2

O PODER DE 146 MEGAS

SNES
ASTERIX
YOSHI'S COOKIE
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

MEGA
MAZIN SAGA
GOLDEN AXE III
MC KIDS 2

SEGA CD
FINAL FIGHT CD

NES
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

MASTER
STREETS OF RAGE

REVISTA PROGAMES BEST GAME

CONFIRA OS MELHORES GAMES DO MÊS

STREET FIGHTER

12 LUTADORES COM NOVOS GOLPES

MULTIMÍDIA - GAME NEWS - PRÓ-DICAS - RPG - QUADRINHOS

Agora também com a linha esportiva

OFFICIAL LICENSED

NBA

PRODUCT

LKC POSTAL AGUARDEM

Estas são as lojas que podem lhe oferecer a qualidade LKC de atendimento.

LKC JOINVILLE I - SC NOVA
R. Campos Salles, 396 - Tel: (0474) 22-9860

LKC JOINVILLE II - SC NOVA
Av. Juscelino Kubischeck, 410 - Tel: (0474) 22-9860

LKC SÃO PAULO - TATUAPE
R. Apucarana, 1.209 - Tel: (011) 296-6907 e 217-3424

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240, Tel: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204, Tel: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS -SP
R. Barão de Mauá, 716 - Tel: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES-SP
R. Otto Unger, 158 - Tel: (011) 469-9125

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - Tel (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - Tel: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - Tel: (021) 228-4040 e 567-1818

LKC CURITIBA I - PR
R. 24 de maio, 765 - Tel: (041) 225-5432

LKC CURITIBA II - PR
R. Vcde de Guarapuava, 5.090 - Tel: (041) 242-4726

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manuel Rodrigues Filho, 41 - Tel: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P. A. Shopping - 4o Piso - Tel: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA -DF
SQLN 210 - BL. C - LJ. 33 - Tel: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher,1.167-Tel: (091) 222-4190 e 222-1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - Lj 5 -Tel: (071) 235-5171

LKC MANAUS - AM
Vila Shopping-Lj C/D - Tel:(092) 611-3856

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr. 2.828 - Tel:(085) 234-6763 e 234-2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Prata Viera Lj 27 - Tel: (054) 223-1794

LKC GOIÂNIA - GO
Shopping Bouganville - Térreo - Tel: (062) 241-7171

LKC

VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

* NBA é marca registrada de terceiros NBCE\83

ÍNDICE

ALERTA! ALERTA!

*Temos uma notícia urgente. A partir da edição nº 4 a nossa revista PROGAMES passará a se chamar **GAMER'S.** O quê? Então acabaram as seções de cartas amalucadas, as matérias chocantes, os pilotos aloprados, os quadrinhos... oh, não! Ei, calma, não tentem se enforcar com o fio do joystick. A Editorial Escala e a Rede Progames continuarão produzindo a revista, e ainda melhor - com seções novas, piadas novas. Mas, enquanto não chega a novidade, você vai curtir este número. Temos lançamentos esperadíssimos para SNES, tais como Mortal Kombat e Street Fighter Turbo - Hyper Fighting, e ainda estratégias para Asterix e Battletoads in Battlemaniacs. Para Mega, Golden Axe e Ninja Gaiden - além de Final Fight CD, todos até o finzinho. O Neo Geo volta às nossas páginas com o espetacular World Heroes 2, enquanto os consoles de 8 bits atacam com Streets of Rage e Battletoads & Double Dragon. Confira também uma supermatéria com os Ultras e outra sobre o novo Dungeons & Dragons nacional. Tem ainda todos os detalhes sobre 3DO, as compilações da nova Lei de Direito Autoral e as dicas mais indefensáveis na página de quadrinhos. Ufa! Agora o negócio é ficar de olho nas bancas e aguardar a super-revista que estamos preparando para você.*

Capitão Ninja

Esses são os indicadores de avaliação dos nossos Pilotos

* Todas as marcas e personagens usados nesta revista são de propriedade de terceiros.

STREET FIGHTER TURBO

MORTAL KOMBAT

MAZIN SAGA

WORLD HEROES 2

Os jogos indicados com este selo são classificados por toda equipe da revista como sendo nota 1.000!

seções

CARTAS 4
CRÍTICOS 5
GAME NEWS 6
Seção do Lojista 8
Multimídia 40
R.P.G. 42
ALÉM DO GAME 43
PrÓ-Dicas 44
Promoção 45
Quadrinhos 46

SNes

ASTERIX 10
STREET FIGHTER. 12
YOSHI'S COOKIE 15
MORTAL KOMBAT 16
ROCKY RODENT 18
ROCK'N'ROLL RACING 18
FAMILY DOG 19
COSMO POLICE GALLIVAN ... 19
SUPER FORMATION SOCCER 2 20
STRIKER 20
FATAL FURY 2 21
ART OF FIGHTING 21
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS 22
SUPER MARIO ALL-STARS 24
SHADOW RUN 26

Mega

MAZIN SAGA 28
NINJA GAIDEN 30
GOLDEN AXE iii 31
MORTAL KOMBAT 32
MC kIDS II 33

SEGA CD

FINAL FIGHT CD 34

NES

battletoads & double dragon 36

Master

streets of rage 37

neo geo

world heroes 2 38

CARTAS

Esculacho total! Tem um leitor mais pirado que o outro! Confira aqui a seção de cartas mais amalucada do pedaço.

ESTOURAÇÃO

Não me arrependi de comprar a PROGAMES: fiquei conhecendo Final Fight 2 sem ter que pagar uma fortuna por outra revista qualquer. Um recado para o Capitão Ninja: para detonar o Ken, diz que a namorada dle cansou de esperar no altar e ficou com o Sagat. Com Ryu e Honda, diz que o Imperador proibiu a fabricação de sushi. Guile é o mais fácil: basta raspar a cabeça dele dizendo: "Ordens do Presidente! Ordens do Presidente!" Hadouken pra vocês!
João Paulo Góes Musachi
Salvador - BA

Você pegou o espírito, João. O Capitão agradece pelas dicas, e promete que vai continuar esculhambando com todos os personagens de games.

FÃZOCA DE RANMA 1/2

A PROGAMES está o máximo! Adorei tudo, principalmente a matéria sobre o desenho animado Street Fighter II no Brasil. Ele será exibido em rede nacional ou apenas em São Paulo? Por favor, façam também uma matéria sobre o desenho animado Ranma 1/2, pois sou fãzoca desse game.
Fernanda Pinheiro Pedrecal
Salvador - BA

4 O pessoal da redação adorou seu desenho da Chun Li, Fernanda. Quanto ao desenho dos streetfighters, ele só deve passar em São Paulo - em exibições especiais na Gibiteca Henfil. Em rede, só se alguma grande emissora de TV se interessar. Aguarde para breve uma matéria caprichada sobre Ranma 1/2.

INFECÇÃO PARASITÁRIA

Sempre que estou jogando aparecem aqueles caras enjoados para sapear, dando palpites sobre coisas que até minha avó sabe. O que faço com esses parasitas?
Ramón Alexandrino
Governador Valadares - MG

Consultamos o renomado gameparasitólogo Dr. Mario, que estudou os sintomas e afirmou ser um caso típico de PALPITOSE AGUDA - moléstia muito comum quando jogamos videogame com a porta aberta. Os agentes infecciosos são atraídos pelo som do jogo e, depois de instalada a doença, a única cura possível é desligar o console e ir dormir!

DICA NAZISTA

Eu gostaria de saber como o Wolferrá consegue o milagre de fazer curvas a 500 por hora no Super Monaco GP, já que nem o carro da equipe Madona atinge tal velocidade (sem bater).
Marcelo Paulo Vieira
Jacareí - SP

O Wolferrá revelou seu segredo, e disse que é bem fácil: basta manter uma metralhadora apontada para o cartucho. Se a velocidade não aumentar, atire! Resultado garantido, ya?

PROFISSÃO: PERIGO

Estou escrevendo para saber se vocês não precisam de um piloto na revista. Já fechei alguns títulos de cartuchos, que estou mandando junto com a carta. Mas, se já tiverem alguém para jogar para vocês, um grande abraço pra ele.
Leandro de Quinta!
São José dos Campos - SP

Fechou "alguns"? Chama essa lista monstruosa de 185 games de "alguns"? Se você parar de jogar, quem fecha é a sua locadora! E um aviso para quem quer ser piloto daqui: pelo bem de sua saúde, DESISTA! Sentiu falta de alguns pilotos nesta edição? Saiba que o Wolferrá fuzilou todos!

GOLPE BAIXO

Não consigo aplicar o Pilão Giratório do Zangief, e nem o Helicóptero da Chun Li. O que faço?
Rebeca Figueira de Mello
Itanhaém - SP

Aplicar esse golpe destruidor do Zangief é bico: basta apertar os três botões de soco ao mesmo tempo. Já o Helicóptero, esse é um pouco mais difícil: segure o Direcional para baixo por um segundo ou dois, depois coloque rápido para cima e pressione qualquer botão de chute. Requer alguma prática, mas o resultado compensa!

SEM LIMITES

Capitão Ninja, adorei a primeira edição e gostaria de saber qual o limite de megas para SNES e Mega Drive. E quando sairá Mortal Kombat para SNES? Adoro esse jogo!
Héliton Cristiano Albrante
Bariri - SP

O número de megas em um cartucho é limitado apenas pela quantidade de chips que ele comporta. Só que chips demais fariam o cartucho custar muito caro. Quanto ao Mortal Kombat para SNES, é justamente o jogo desta edição - e não é só você que adora: dezenas de outros leitores também pediram por este game!

AJUDA DIVINA

Não consigo terminar Street Fighter II, nem com o Papa ao meu lado fazendo milagres.
Arthur Koenig Beppler
São Paulo - SP

E o que você esperava? Não tem nenhum cristão nesse game: Honda e Ryu são budistas; Dhalsim medita ioga indiana; Blanka reza para Tupã; Vega faz rituais satânicos; o Ken só crê em si mesmo... se você espera alguma ajuda divina, anda rezando para o cara errado!

ULTRAFISSURADO

Pensei que vocês iriam colocar logo na primeira edição meus heróis favoritos, Ultraman e UltraSeven. Como eu poderia adquirir uma fita de vídeo com aventuras deles? Um abraço para o Capitão Ninja, de seu fã desde as aventuras na revista do Pequeno Ninja. Sayonara.
Robinson Santana de Oliveira
Vitória da Conquista - BA

A gente nunca deixaria na mão os fãs de Ultraman e companhia: confira na seção ALÉM DO GAME uma supermatéria sobre os Ultras. Fita de vídeo? Tente com o ORCADE, pelo telefone (011)574-0389. Reconheceu o Capitão Ninja, heim? Pois é, ele mudou de carreira e agora só quer saber de games!

A FÚRIA DAS INVEJOSAS

Já terminei Streets os Rage 1 e 2 só para ver a Blaze com aquelas pernas gostosas de fora. Que tal se na próxima edição viesse um poster gigante só dela? Um milhão de beijos para aquele pedaço do paraíso!
Emílio Eduardo de Medeiros Vaz
Rio de Janeiro - RJ

Um poster da Blaze até que não é má idéia. Só tem um probleminha: depois a gente ia apanhar da Chun Li, da Sonya Blade, e das gatas furiosas e ciumentas dos outros games de porrada!

EPILETIC PLAYERS

Somos uma galera de gamemaníacos invencíveis, terror dos pilotos de revistas. Somos uns dos poucos que sabem sobre o lançamento de Axelay 2, e como escolher fases e ter invencibilidade neste jogo. Querem saber como? Não, não vamos dar esse gostinho a vocês.
Epiletic Players
Serra - ES

Se estão mesmo falando de Axelay 2, seus goiabas, respondam uma coisa: como conseguiram dicas de um jogo que nem foi lançado no Japão? Meio difícil, né? Agora, se estão falando do primeiro Axelay, pior ainda! Esse game saiu no início do ano, todo mundo já conhece e já detonou até o final.

MAMÃE!

Sugestão: gostaria que a PROGAMES tivesse uma seção para dicas do leitor.
Sugestão da mãe: dá pra arrumar emprego para meu filho na sua revista?
Edilú Alves de Sant'Anna
Araras - SP

Resposta: as dicas do leitor a gente mistura com as nossas na Seção Pró-Dicas, com os devidos créditos para quem merece.
Resposta para a mãe: se nem a senhora agüenta o infeliz, imagine nós!

ERRAMOS DE NOVO!
Na edição anterior fornecemos telefones de três livrarias especializadas em RPG - mas um deles saiu errado: o telefone da Forbidden Planet é (011) 62-0468.

Dúvidas? Críticas? Elogios?
Escreva para Revista PROGAMES,
Caixa Postal 19074 - Cep 04599-970
São Paulo - SP

CLUBES

NINTENDO MEGAMASTER CLUB
Clube para jogadores de qualquer sistema. Fornecemos carteirinha, jornal trimestral, dicas por correspondência e promovemos campeonatos. Mandem foto 3x4 com nome, endereço, idade, data de nascimento e console. Escrevam para: Av. 28 de Setembro, 66, Vila Isabel, Rio de Janeiro - RJ - CEP 20551-220.

ACTION GAMES CLUBE
Clube destinado a promover campeonatos, demonstrar lançamentos e atender aos usuários do sistema Super Nintendo, enviando-lhes um jornal bimestral. Envie seus dados para: Rua Francisco Versiani Atayde, 229, Bairro Cândida Câmara, Montes Claros - MG - CEP 39401-039.

CLUBE GAME MANÍACOS
A galera que curte Nintendo, Atari e outros pode participar deste clube. Envie CR$ 45,00 para a inscrição, e receba carteirinha e uma revista ilustrada quadrimestral. Envie nome e endereço para: Caixa Postal 1064, Arapongas - PR - CEP 86701-204.

APERTEM OS CINTOS: OS PILOTOS SUMIRAM!

Vocês que ambicionam pilotar para a PROGAMES, pensem bem! É um trabalho arriscado, alguns pilotos não sobreviveram para figurar nesta terceira edição. Mas, com todos os perigos, ainda assim pintou gente nova no pedaço. Confira o time!

DAIKON: Não pisou na bola e detonou dois games de futebol desta edição, Super Formation Soccer e Striker. Cuidou ainda de frustrar os planos da Dark Queen duas vezes, em Battletoads in Battlemaniacs e Battletoads & Double Dragon. Sua lista soma ainda Yoshi's Cookie, Rock Rodent, Rock & Roll Racing e MCKids 2 e, de sobremesa, Streets of Rage, do Master. Garimpou as notícias de GAME NEWS, e também alguns macetes para a seção PRÓ-DICAS.

EDWARD CHAMP: Nova aquisição da PRO-GAMES, conquistou o primeiro lugar em trocentos campeonatos.
Ficou com os olhinhos quadrados de tanto olhar para a tela. Ele e seu inseparável boné estrearam nesta edição esbofeteando soldados romanos em Asterix, patrulhou Cosmo Police, latiu Family Dog, esculachou Mazing Saga e finalizou Final Fight CD.

CHU-CHI: O baixinho brigão detonou todo mundo no Street Fighter II - Turbo, ninguém na redação foi rival para ele!
Arrasou também nos outros dois games de pancadaria, Mortal Kombat e World Heroes 2. Deu uma forcinha ao Daikon com os games dos Battletoads, jogando em dupla. Nocauteou Ninja Gaiden e fez Golden Axe III em pedaços.

WOLFERRÁ: O general foi cruel nesta edição. Saiu na captura de um bom advogado para interrogá-lo e fazer uma matéria sobre a nova Lei de Direitos Autorais. Mandou três pilotos antigos para o pelotão de fuzilamento, e ainda atrasou o pagamento daqueles que sobraram. Tentou metralhar uns jornaleiros que vendiam revistas da concorrência, mas nós o seguramos a tempo.

Game News

REVISTA PROGAMES

FX: QUEM SERÁ O PRÓXIMO?

FX TRAX: PARA SUPER NINTENDO

O Super FX já vivia envolto em mistério desde antes de seu lançamento: dizia-se que o primeiro game a ter o novo chip seria **F-Zero 2**, fato negado pela Nintendo e desmentido com o lançamento de Star Fox. E quem seria seu sucessor? Voltou a ser cogitado o F-Zero 2, mas a Nintendo continua negando. Só que o inacabado e superesperado FX-Trax, mostrado na Feira de Chicago, está pra chegar. As fofocas mais atuais indicam **Super Hero Racing** (que é o nome da possível versão de FX-Trax no Japão), que deve ser lançado agora no verão japonês. **Megaman X** também usaria o chip, quebrando o tradicional estilo Side-Scrolling das versões para Nintendinho e Game Boy, mas isso ainda não passa de boato. Fala-se ainda em **The Empire Strikes Back**, mas isso é muito duvidoso. A Lucas Arts e a JVC já possuem dez fases desse jogo prontas, sendo a da nave Snow-Speeder a melhor até agora. O que se sabe até agora é que o jogo ultilizaria os efeitos de mode 7 um pouco melhorados. Nada sobre o Super FX.

SAMURAI SHODOWN, O GAME DE LUTA DEFINITIVO

A SNK, fabricante do Neo Geo, está arrasando desde que lançou sua série 100 Mega-Shocks - jogos que têm sempre mais de 100 Megas de memória. Todos os games produzidos para esta linha passam por um duríssimo teste de qualidade dos técnicos da SNK. Para que haja aprovação, o jogo deve obedecer a um padrão de altíssima qualidade em gráficos, som e inovação - ou seja, games melhores e destacados de todos os outros. E é nesse pique que a SNK lança Samurai Shodown, que abusa dos efeitos gráficos do Neo Geo, tendo efeitos de **ZOOM** o tempo inteiro. Com cenários belíssimos e superdetalhados, muitos planos de fundo e uma sensação de 3D perfeita. Isso sem falar nos personagens, de animação mais que perfeita, todos cheios de truques: muitos golpes especiais, "mascotes" que ajudam durante a luta, e todo tipos de armas e espadas - que podem se perder no meio da briga, obrigando o cara a usar as próprias mãos.

Os golpes não são nada amigáveis, é sangue e bife voando pra todo lado. Tem ainda um ninja que faz papel de juiz, mas só fica olhando e não apita nada durante o combate. Quem já jogou Samurai Shodown afirma: "é o melhor game de porrada que já foi colocado numa tela. Street II não chega nem aos pés!"

NINTENDO VIA SATÉLITE

Foi um estouro quando a notícia chegou ao público: a Nintendo comprou a única estação de rádio via satélite do Japão. Com o novo recurso, agora se prevêem campeonatos a nível nacional (no Japão, claro!) com o uso de On-Line - sistema que não fica limitado a quatro ou cinco jogadores, permitindo a participação de multidões inteiras! Para entrar na algazarra, o consumidor vai precisar de um Decoder, um adaptador e o próprio console Super Famicon. É quase certo que RPGs como Final Fantasy e Dragon Warrior sejam adaptados ao sistema, assim como outra aventura do Mario e muitos jogos educativos. A Nintendo planeja ainda extravagâncias como programas de informação sobre games, dicas e até boletins meteorológicos. Será que vão avisar se vai chover no dia do lançamento de Street Fighter III?

FATAL FURY SPECIAL: PARA NEO GEO

MAIS LANÇAMENTOS PARA NEO GEO

Brincadeira! A SNK já encheu os bolsos de dólares com títulos de sucesso como Fatal Fury I e II, World Heroes I e II, Sengoku I e II, Art of Fighting e diversos outros. Mas ela não pára por aí, e prepara um montão de lançamentos para seu poderosíssimo console: **Art of Fighting 2**, no mesmo estilo do primeiro, só que com os recursos de zoom melhorados; **Magician Lord 2**, com gráficos e sons retocados para superar todas as expectativas; Soccer (nome ainda não confirmado), um game de futebol, ainda sem muitas divulgações, mas com a promessa de ser o melhor jogo do gênero lançado para o console; um especulado game de luta com imagens digitalizadas, que promete derrubar Mortal Kombat; **Fatal Fury Special**, com os irmãos Bogard e seu amigo Joe Higashi de volta no game que será a melhor versão já feita de Fatal Fury, fala-se sobre novos lutadores e golpes especiais muito mais bonitos e sonoros que os anteriores; e, é claro, o já lendário **Samurai Shodown**!

STREET FIGHTER III O VERDADEIRO!

Não, não estamos falando de nenhuma outra sacanagem dos piratas! O game de luta mais famoso de todos os tempos parte mesmo para sua terceira e melhor versão, pelo menos é o que a CAPCOM anda afirmando. Será chamado de **Street Fighter III - The World Warriors Return**, com não apenas 12, mas 24 lutadores diferentes. O chefe final será **Shadow-Lu**, um imortal que treinou todos os World Warriors durante milênios, e que teria sido o mentor de Vega (M. Bison na versão americana).

O game terá versões para arcade, SNES e o ainda não lançado SNES CD - e os planos para este último são ambiciosos. A Nintendo vai exigir à CAPCOM que o SF III para seu console não tenha nada a dever em qualidade ao jogo para o arcade. Mas os engenheiros da CAPCOM deverão fazer algumas modificações para passar o game para SNES e SNES CD. Resta esperar pra ver, pois até agora esse tal desenvolvimento para os consoles não passa de boato.

SURGE PROTÓTIPO DE SUPER STREET FIGHTER II

A Capcom tem como método soltar versões-protótipo dos novos games a serem lançados, para testar sua aceitação - e eis que surge nos arcades do Japão o Super Street Fighter II, com quatro novos personagens: **DeeJay**, um discjóquei que manja tudo de break e artes marciais; **Cammy**, uma loira poderosa que usa sobretudo; **Fai Lon**, artista marcial chinês que lembra o Kim Dragon de World Heroes 2; e **T. Hawk**, um índio americano tão grandalhão quanto o Zangief, mas um pouco mais rápido.

Todos os personagens antigos foram modernizados, ganharam novos golpes e perderam alguns antigos. O Sonic Boom de Guile foi reduzido, e agora ele segura a etiqueta de identificação de seu amigo morto no Vietnã. Agora o punho de Ken pega fogo durante o Dragon Punch e frita seu oponente, além de acertar três vezes o adversário, e o Hadouken de Ryu aumentou e parece uma enorme meia-lua.

O grande lance é que cada personagem pode ter até sete cores, que variam de acordo com o que você escolhe na tela inicial. Mas o mais interessante mesmo é que a magia de Chun Li foi melhorada: agora, para aplicar o Kikouken, ela arrebita a bundinha (oba!).

MARIO E STAR WARS PARA CD

A esperada chegada do CD-ROM para SNES vem sofrendo sucessivos e decepcionantes atrasos. O aparelho havia sido prometido para o início de 93, depois para setembro de 93, e finalmente para o início de 94 - prazo que também pode vir a ser adiado. Mas, mesmo com tantos adiamentos, a Nintendo já está desenvolvendo muitos games para a mesma época do lançamento: um com o Mario, um Zelda, um de corrida, dois de esporte e outro de RPG - e mais doze games de outras grandes empresas, que serão colocados no mercado assim que o CD-ROM chegar ao mercado. Um deles, previsto para janeiro, é nada menos que toda a trilogia Star Wars: Guerra nas Estrelas, O Império Contra-ataca e O Retorno de Jedi, tudo em um só jogo! E sobre a aventura de Mario, serão 16 personagens diferentes com habilidades próprias. Sabe-se que um deles será um primo distante do cogumelo Toad, e terá perícia com plantas venenosas. Com tudo isso, o Super NES CD deverá ser mesmo de arrasar!

MAIS NOVIDADES

SNES:
Além do versátil **Super All Stars**, o SNES ganhou grandes títulos: **Pelé Soccer**, o primeiro game com a categoria do futebol arte; **The Empire Strikes Back**, seqüência do ótimo Star Wars; **Battletoads & Double Dragon**, que já existia no Nintendinho e agora chega para SNES; **Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighter**, game de luta onde você pode jogar tanto com as Tartarugas Ninja quanto com o Destruidor, Mestre Splinter, Kraig e outros; **Flashback**, agora com 16 mega de memória (eram 12 no Mega Drive); **Captain America and The Avengers**; **Pac Man 2**; **Pac-Attack**, versão revolucionária do antiquíssimo Pac-Man; **Suzuka 8 Hours**; **Final Fantasy III** (V no Japão); **The Wizard of Oz**; **The Lawnmower Man**; **The Legend of Mystical Ninja 2**; **Super Air Diver**; **Mega Man X**; **Ninja Warriors**; **R-Type III**; **Shadow Storker**; **Equinox**; **Joe & Mac 2**; **Super Ninja Boy 2**; **Flintstones**; **Lemmings 2** e **Mario in Time Machine**. *Nooossa!*

MEGA DRIVE:
O Mega também terá seu **Pelé Soccer**, e outro game de futebol - **Striker**, com quatro jogadores simultâneos; **Chuck Roc 2: Son of Chuck**, com o filhinho do troglodita mais feio da pré-história; **Gautlet 4**, também com a opção para quatro jogadores; **Goofy**, com o atrapalhado Pateta; **Puggsy**; **Phantasy Star IV**; **Hulk**; **Speed Racer**; **High Seas Havoc**; **Shadow Run**; **Virtual Racing**; e três jogos da Kaneko que seguem a linha de personagens folgados como o seu Chester Cheetah: **Socks The Cat**, **Fido Dido** e **Chester Cheetah 2**.

NES:
O Nintendinho ganha sua versão de **Mario is Missing**, **Kirb's Adventure** e **TMNT: Tournament Fighter** - o novo game de luta com as Tartarugas Ninja, além de **Bonk's Adventure**; **Rescue Rangers 2** e **Mega Man 6**. *Quem diria, heim!!*

SEGA CD:
Chegam **The Adventures of Willy Beamish**, as desventuras de um garoto e seu sapo de estimação; **Silpheed**; **Rebel Assault**; **Dragon's Lair**; **Out of This World 1** e **2**, tendo na segunda versão uma perspectiva de se obter animações gráficas superiores às do **Flashback** e **Super Battletank 2**, cheio de imagens digitalizadas.

MARIO & WARIO: PARA SNES

GAME GEAR:
O console portátil ganhou títulos consagrados como **Streets of Rage**, **Desert Strike** e **Ecco The Dolphin**, além de sua versão de **Hulk**.

GAME BOY:
Ligeirinho ataca no Game Boy, estrelando o game **Speed Gonzales**. Além dele, **Captain America and The Avengers**, **Mega Man 4** e **Zen - Intergalactic Ninja**.

A NOVA LEI DE DIREITOS AUTORAIS

Uma dúvida vem incomodando os donos de locadoras de fitas para videogames - é a respeito da nova lei de direitos autorais que entrou em vigor no dia 16 de março de 1993. Comentou-se muito que, a partir da nova lei, não seria mais permitido alugar fitas de video jogos que não fossem produzidas no Brasil. Realmente tais comentários não passam de rematados absurdos, eis que a nova lei dispõe a respeito disso. Essa lei, que recebeu o nº 8.635/93, foi criada por iniciativa das grandes produtoras de fitas para videocassete com a intenção de combater a pirataria naquela área. A pirataria como se sabe é a atividade de produzir obras artísticas científica ou culturais. Neste conceito de obras estão compreendidas, entre outras, livros, discos, fitas fonográficas e video fonográfica (som e vídeo), desenhos indústriais, novas invenções, gravuras (pinturas e fotografias), e um enorme número de outras criações inclusive os nossos conhecidos videogames.

Porém é bom que se frise que a lei já existia anteriormente sob o nº 6.895/80, e somente foi substituída pela atual para que se pudesse incluir a locação e a introdução no país de obras piratas. Importante, todavia, que se distingua obras piratas de obras importadas. Nas piratas, a fita é reproduzida fraudulentamente e vendida muito abaixo do preço de mercado, sem documentação fiscal e por pessoas desconhecidas.

São imitações das legítimas. As importadas são originais, produzidas pela própria empresa que as inventou (ou adquiriu seus direitos) e que as fabrica em países do exterior, normalmente Japão e Estados Unidos. A compra dessas fitas nada têm de ilícito, eis que as importações hoje no Brasil são permitidas desde que observadas as regras impostas pela lei, ou seja, pagamento de impostos de importação, etc. Várias empresas e alguns particulares estão importando e vendendo legalmente, produtos do exterior no mercado interno, sendo comum encontrar fitas de videogames de fabricação estrangeira nos mais diversos locais, desde a pequena lojinha de importados até nos grandes magazines.

É reflexo de que a lei criada para possibilitar as importações e o fim da reserva de mercado atingiu seus objetivos e colocou o Brasil no caminho da igualdade no que diz respeito ao avanço tecnológico dos produtos de países de primeiro mundo. Atualmente, não é mais necessário aguardar meses para conhecer e comercializar as novidades do Primeiro Mundo, basta comprá-las dos importadores ou importá-las diretamente. Cessaram as barreiras e o protecionismo às empresas que somente viviam de sugar os vários segmentos do mercado sem nunca contribuírem para seu desenvolvimento. Apenas lucravam enquanto aumentava a defasagem no desenvolvimento de técnicas de produção e industrialização tão necessárias à retomada do crescimento que cessara. Basta uma análise superficial no setor da informática e poderão ser avaliados os efeitos do fim da reserva de mercado na nossa economia, talvez uma das únicas medidas sensatas da gestão anterior da Presidência da República.

Portanto, nada a temer, podem comprar importados, desde que as compras sejam feitas de pessoas conhecidas ou de empresas reconhecidamente idôneas do setor, principalmente porque ter na locadora os últimos lançamentos de fitas de games do exterior é questão de sobrevivência.

O Dr. Alcides José Mariano é advogado especializado em Direitos Autorais, Direito à Imagem e Propriedade Industrial, e está à disposição dos leitores para o esclarecimento de quaisquer duvidas através do telefone: (011) 732-7677.

Chamonix

IMPORTADORA E DISTRIBUIDORA
DE CARTUCHOS, APARELHOS E ACESSÓRIOS

ESTA É UMA GRANDE DICA PARA VOCÊ FAZER SUAS COMPRAS

TEMOS SEMPRE EM PRIMEIRA MÃO TODOS OS LANÇAMENTOS MUNDIAIS

VENDAS NO ATACADO E VAREJO

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGA SUPER RÁPIDA

NÃO GASTE DINHEIRO DUAS VEZES, INVISTA SOMENTE EM CARTUCHOS ORIGINAIS

COMPRE EM MIAMI SEM SAIR DE CASA
TRABALHAMOS COM TODA A LINHA DE JOGOS PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO, NEO GEO E OUTROS ...

SAIA NA FRENTE, COMPRE OS LANÇAMENTOS SIMULTANEAMENTE COM OS U.S.A.

CHAMONIX COMÉRCIO IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO LTDA.

TEL.: (011) 240-0201 • FONE/FAX: (011) 61-0355

Asterix

Direto das histórias em quadrinhos para o seu SNES, as novas aventuras do herói gaulês

O gaulês mais invocado dos quadrinhos vai rechaçar as legiões romanas neste game. Por Tutatis!

Estamos no ano 50 antes de Cristo, e toda a Gália se encontra ocupada por romanos. Ou melhor, quase toda: uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor, uma aldeia que causa grandes dores de cabeça ao imperador Júlio César. Ali vive um certo baixinho narigudo e bigodudo (se você disse Super Mario, errou!), um pequeno e sagaz guerreiro chamado Asterix. Ele sempre conta com a ajuda do inseparável amigo Obelix, que adora assado de javali e boas brigas; e do druida Panoramix, com sua poção mágica que dá força sobre-humana para aquele que a beber. E assim os gauleses têm vivido na mais santa paz, entre festas, cantorias, e ocasionais esmaramuças com os romanos.

Esses romanos são uns neuróticos...

Mas algo estranho aconteceu! Toda a aldeia fica alvoraçada com a notícia da captura de Obelix por patrulhas romanas. Acontece que Obelix tinha uma força estupenda, pois caiu em um caldeirão de poção mágica quando era pequeno. Ele costumava esbofetear legiões romanas no café da manhã! Como o pegaram? Bem, agora Asterix não tem tempo para pensar nisso. Ele foi chamado à presença de Abracurcix, o corajoso chefe da aldeia, que só tem medo de uma coisa: de que o céu caia em sua cabeça (mas, segundo ele próprio afirma, "quem morre na véspera é peru"). Abracurcix decidiu que Asterix tem de viajar até Roma e salvar seu amigo, antes que ele seja atirado aos leões no Coliseu. Tadinhos dos bichanos!

UMA DICA, POR TUTATIS: Além de tampinha e bigodudo, Asterix tem outra coisa em comum com o Super Mario: recolhendo 100 moedas, ele também ganha uma vida.

Comece detonando o javali e pegue o pernil para aumentar sua energia. Depois aplique uma bifa no soldado romano e siga em frente, a saída é mostrada por uma seta de moedas.

Aqui Asterix deve ir pulando nas nuvens. Fique esperto: algumas caem. Bata na caixinha de itens - isso fará aparecer Ideiafix, que vai morder o soldado romano.

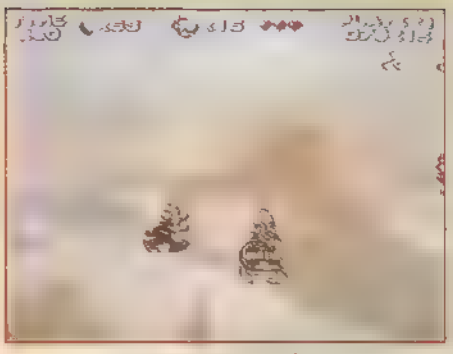
Pegue carona nas costas dos javalis e, mais adiante, encontre uma vida extra, que está escondida atrás do muro. Fique atento: durante todo o jogo tem muitas passagens secretas.

Agora nosso querido Asterix está em Helvétia. Suba nos abutres até alcançar uma vida extra no alto da tela. Cuidado!!!

Apanhe a harpa para fazer aparecer Chatorix. Sua música horrível vai paralisar todos os romanos da tela. Aproveite para descer o braço.

Descole uma vida e energia extra entrando neste local das cavernas geladas. Fique esperto com o chão escorregadio.

Asterix pega carona numa galera que vai para o Egito. Tudo bem, todos os caminhos levam a Roma! Embaixo do barco tem uma vida.



No calor do deserto o segredo é correr para não ser engolido pela tela que avança. Não perca tempo e dê porrada nos romanos que aparecem.

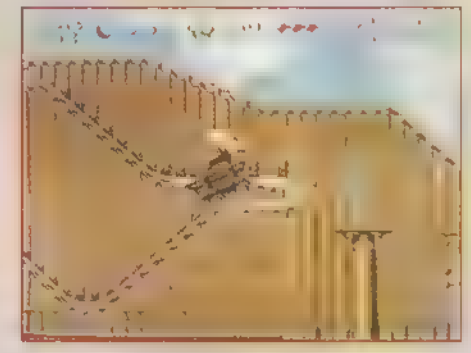
Dentro das pirâmides, fuce tudo para achar vidas e itens escondidos. Aproveite para dar um rolê nos carrinhos.

Nada detem esses romanos! Aqui é a Grécia, e você vai ter que enfrentar esses mal-encarados. Seja durão.

Tremendo cenário, mas não bobeie. Pule para a direita: você encontrará uma passagem secreta, pegue então todos itens dentro da montanha.

Cuidado com os peixes e caranguejos. Acerte os bloquinhos especiais e pegue carona nas nuvens, para descolar mais vidas extras.

Desvie das chamas, detone os caras nas sacadas das janelas e escape das redes arremessadas pelos gladiadores.



Que tal um passeio de montanha-russa? Você pode ainda pegar uma vida extra pulando na plataforma neste local.

Nos banhos de Roma, todo cuidado é pouco. Desvie das lâminas penduradas e das lanças arremessadas pelos soldados.

Chegamos ao Coliseu, Obelix esta preso em algum lugar desta fase. Comece pegando uma vida extra e a poção mágica para voar. Mantenha se atento para os gladiadores que jogam redes e aos morcegos que infestam o local. Asterix encontra Obelix, e descobre o danado curtindo uma soneca das boas. É mole?

Não podia dar outra. Como todas as aventuras de Asterix, esta também acaba com um alegre banquete de javalis assados - e com Chatotorix bem amarrado e amordaçado, para não incomodar ninguém com suas canções!

CRÍTICA - Jogaço! No tamanho e nos gráficos. Asterix é um barato. Se você curte games de aventura, delicie-se com este cart.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo	Aventura
Capacidade	8 mega
Nº de Fases	5
Nº de Jogadores	1
Fabricante:	INFOGRAMES

Novos golpes e apelações no grande clássico da pancadaria, além da chance de jogar com os chefes

Por muito tempo os proprietários de consoles SNES foram os poucos privilegiados a desfrutarem de Street II em suas máquinas, e viram-se em desespero total quando souberam que seria lançado o Champion Edition para Mega Drive. "Socorro!" gritavam eles, "agora os donos de Mega estão debochando de nós. Eles poderão lutar com os chefes. Ajudem-nos!" Bem, a ajuda chegou - e ela se chama Street Fighter II Turbo - Hyper Fighting.

Briga equilibrada

Nesta versão turbinada as magias causam menos danos que no Street II convencional, e isso serviu para prolongar a duração dos combates. Os lutadores ficaram também mais equilibrados: Zangief, Honda e Dhalsim ganharam golpes novos para se equiparar aos outros - e o grande favorito Guile ficou mais limitado. Mas o melhor de tudo é que os donos de SNES verão realizado seu sonho de lutar com M. Bison, Balrog, Sagat e Vega. Começa uma nova era para os streetfighters do SNES, com a PROGAMES dando a maior força com os golpes. Fight!

TURBOGOLPES

CONFIRA AQUI O QUE MUDOU NOS GOLPES DO SEU LUTADOR FAVORITO:

VEGA

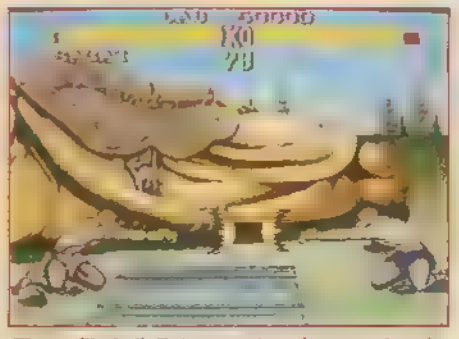
Flaming Torpedo: O famoso Torpedo de Fogo, ou Tostex. Muito bom para ser aplicado em seqüências, tira bastante energia e tem longo alcance.

Scissor Knee: Tem médio alcance, acerta duas vezes e faz um belo estrago. Ótimo para acertar um adversário tonto.

Head Stamp. Pisão na cabeça, um dos golpes mais sujos do game. Acerta o adversário onde quer que ele esteja. Se usado repetidamente, tonteia fácil!

SAGAT

Tigger Uppercut. Já não tem tanta invencibilidade contra golpes aéreos, muitas voadoras podem vencê-lo. Tira muita energia.



Tigger Fireball: Detona o adversário quando aplicado em seqüência com o Uppercut. Se usado com o chute, a magia vai rasteira.

Tigger Knee: O famoso Salto no Vácuo Com Joelhada. Pode acertar duas vezes - fatal quando o adversário está tonto. Detona com boa parte da energia.

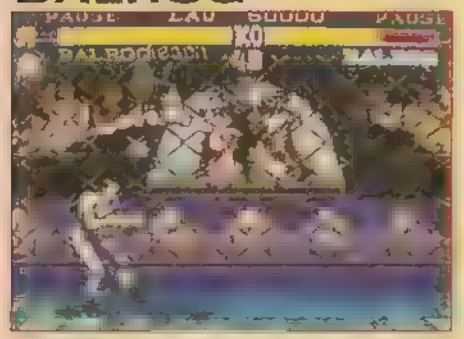
M. BISON

Dashing Punch: Muito eficaz se usado em seqüência, esgota a energia do inimigo, mas não é um golpe muito bom.

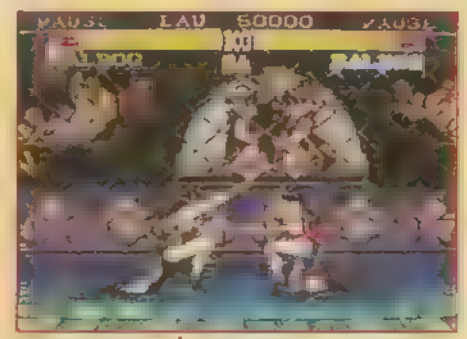
Dashing Uppercut: Como o anterior, eficiente quando usado em seqüências. Não acerta o adversário se ele estiver abaixado.

Turn Punch Muito forte, o golpe ideal para aplicar quando o adversário está tonto. Aniquila a energia dele. É incrível

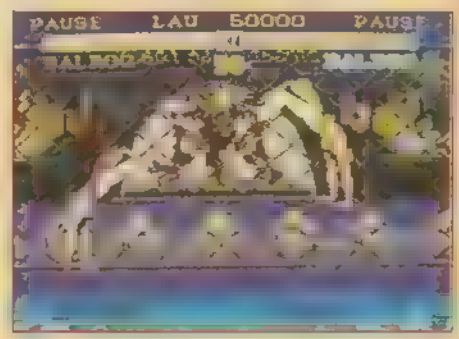
BALROG



Wall Climb: Antes este golpe era considerado desleal, mas agora está mais limitado. Continua eficiente para escapar de ataques inimigos, mas está fraquinho.



Tumbling Claw: É a cambalhota com golpe de garra. Acerta o adversário várias vezes durante o golpe, e também tira pouca energia



Flip: Na versão normal, bastam dois toques para trás. Já no turbo, aperte, os três botões de soco. É invencível contra os ataques inimigos

GUILE

Sonic Boom Não mudou nada em relação à versão original. Tira menos energia, como a maioria das magias do jogo. Entretanto continua sendo muito bom quando aplicado em seqüência de apelações.

Flash Kick: O famoss'ssimo Facão, favorito contra voadoras. Também não teve grandes alterações nere. Muito próximo ao adversário, pode acertar duas vezes se usado com o chute forte

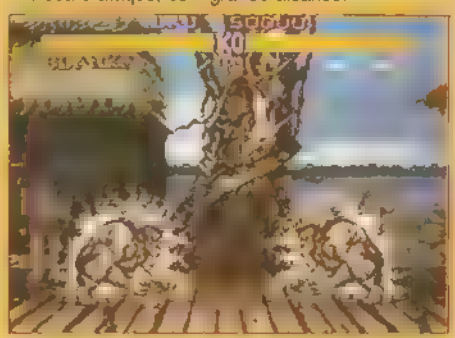
ZANGIEF

Double Spin Punch: O poderoso ficou melhor ainda. Agora é possível andar durante a execução do golpe. Invencível contra as magias
Speed Spin Punch: Golpe novo para o russo, uma giratória devastadora.

Spinning Pile Driver O golpe mais ferrado do jogo está ainda melhor! Agora Zangief pode agarrar o inimigo a uma distância maior, o que faz o russo virar um bom apelão. Terrível!

BLANKA

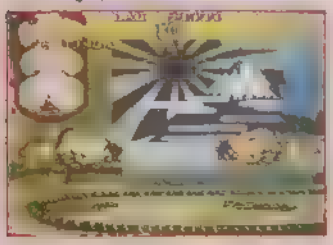
Rolling Attack O famoso Sonic do Blanka. Agora mais fácil de ser desferido.
Aerial Rolling Attack: Quem diria, Blanka ganhou um Sonic vertical! É um dos melhores golpes para defesa e ataque, com grande alcance.



Eletricity Chocante! Agora ficou decente, mais fácil de ser utilizado. Virou um bom golpe e passou a tirar bastante energia, além do que ficou mais fácil de ser aplicado

E. HONDA

Hundred Hand Slap. Não era grande coisa. Agora é um dos melhores ataques. É possível movimentar-se durante o golpe. Uau!



Sumo Head Butt: A cabeçada de Honda é acionada mais rapidamente, e tornou-se mais forte. Passa pelas magias baixas e ajuda pacas.

Sumo Press: Cabeçada vertical seguida de "bundada", excelente para defesa, inclusive contra magias, pois atravessa elas sem preocupação.

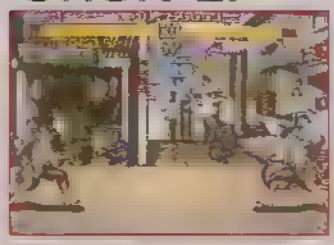
RYU e KEN

Fireball. Todas as magias perderam sua força - inclusive esta. Com relação a versão anterior, o golpe não mudou em nada. Mas é muito bom!

Air Hurricane Kick: Ryu é forte e derruba de uma só vez, e Ken é super rápido, ambos podem dar o golpe em pleno ar.

Dragon Punch: O Golpe de Ryu não mudou, mas, em compensação, o de Ken tem um bruto alcance e ajuda pacas. Agora a resposta ao golpe está mais rápida.

CHUN-LI



Kikoken. A gata mais famosa dos games ganhou um golpe novo, muito eficiente quando usado em seqüências e disputas de magia.

Lightning Kick. O chute múltiplo não ficou muito diferente da versão anterior, mas pode ser aplicado mais rapidamente. Beleza!

Whirlwind Kick. Pode ser desfendo no ar. Tem alcance menor e não acerta mais no final do golpe, mas ainda deixa os gamemaníacos apaixonados...

DHALSIM

Yoga Teleport. Dhalsim some e reaparece em lugares diferentes da tela, dependendo da sua posição e dos botões usados.

Yoga Fire: Ficou como todas as outras magias desta versão: idêntico ao anterior, só que mais fraco, no geral continua um bom golpe.

Yoga Flame: Também não mudou, mas agora tira muito mais energia. Muito bom quase dá para sentir o cheiro de toucinho.

BÔNUS

Em Street Fighter II de SNES haviam só dois bônus stages. Nesta nova versão existem três fases de bônus. Duas delas já eram conhecidas: o carro e os tijolos. Agora você também dispõe de um novo bônus, igual ao do fliperama, onde os barris caem. Da hora, né?

QUEM É QUEM?

Mas esse não era o Vega? E aquele, não era o Balrog? O nome do último chefe não era M. Bison? Afinal, por que os nomes dos chefes estão todos misturados?

O negócio é o seguinte: na versão original de Street Fighter II, os japoneses criaram um chefe boxeador chamado M. Bison, como uma sátira ao conhecido Mike Tyson - percebem a semelhança? Só que, quando o jogo chegou aos States, isso criou complicações de ordem legal e os americanos resolveram embaralhar os nomes de três chefes: M. Bison se tornou Balrog, Balrog se tornou Vega e Vega se tornou M. Bison.

Apenas o tailandês Sagat permaneceu intacto. Mas agora, com o lançamento de novas versões do jogo, os nomes dos chefes retornaram à configuração original.

TURBODICA

Aí, galera! Que tal jogar Street sem poder dar magias? Mancada? Mancada nada, quem é bom não precisa de magias. Para fazer tal façanha é bico. Durante a tela em que aparece o logotipo da CAPCOM, digite a seqüência:

↓, R, ↑, L, Y, B, X, A.

EQUIPE BATATA GAMES, SÃO PAULO - SP

REVISTA PROGAMES · BEST GAME ·

CRÍTICA: A versão turbo é superdecente, as apelações antigas acabaram, mas outras novas aparecem. Quem será o novo campeão?

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

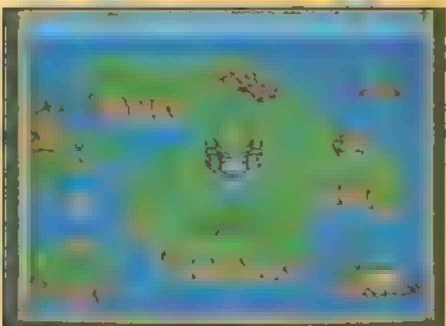
Tipo de Jogo ..... Luta
Capacidade. ..... 16 mega
Nº de Fases 12
Nº de Jogadores ..... 1 ou 2 simultâneos
Fabricante: ..... CAPCOM

Com a dinomania em alta, não podia dar outra: chega para SNES o jogo estrelado por Yoshi, o dino mais famoso do mundo dos games

Dinossauros sempre foram considerados burros e estúpidos, com cérebros do tamanho de amendoins. Que tal, então, um bom jogo de raciocínio rápido para acabar com esse preconceito? O mascote do Super Mario parece disposto a ajudar: ele chegou num game onde microcérebros não têm vez - nada menos que uma versão inovadora de Tetris. Aqui você deve empilhar figuras formando linhas iguais, e utilizando peças já existentes no quebra-cabeças. Um jogo muito cabeça, e também muito "estômago", afinal, é com biscoitos e rosquinhas que a coisa toda funciona!

Biscoitando

A versão para Nintendinho foi um sucesso, e parece que nos SNES tudo vai se repetir. São três modos de jogo diferentes: o Action, que é o modo normal propriam com 100 fases: o Puzzle, onde e acabar com os biscoitos número limitado de jogadas; divertido, o Versus mode, on pode disputar biscoitadas



E meu. Quem disse que Yoshi não tem seu próprio mundo? No mesmo estilo dos outros jogos Mario. Da hora!

Os cenários de fundo são os mesmos do Mario World, só que o negócio aqui é empilhar os biscoitos e ficar de barriga cheia!

Ughh. Não fique moscando e alinhe os biscoitos na horizontal ou vertical: quando mais você avança, mais biscoitos aparecem no jogo

Pura diversão. O modo VS é superlegal, principalmente contra um amigo. Quem montar um maior número de linhas ganha o jogo. Detone seu adversário soltando poderes para atrapalhá-lo

O quê? Não tem biscoito! Isso mesmo, tem uma manha nesse jogo que deixa você jogar com os personagens do Mario World e ainda por cima acrescenta 890 fases novas no game!

Yoshi's Cookie só tem um problema: é bico. Não é muito complexo, mas pode relaxar e deixá-lo de cuca fresca rapidinho. Se você for meio nervozinho vai ficar superirritado. Então maneire!

SUPER SACADA

[illegible] segredos para jogar com os personagens do Mario World e um VS mode com personagens com cor diferente. Dê uma [illegible] PRÓ-DICAS

CRÍTICA - Era o que faltava em um jogo de inteligência para SNES. Esse é mais um que se tornará clássico. Merece meus parabéns!

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo	PUZZLE
Capacidade	4 mega
Nº de Fases	até 990
Nº de Jogadores	1 ou 2 simultâneos
Fabricante	BPS

ame de luta mais violento dos
a violência. Cadê a graça?

Estão disponíveis todos os sete guerreiros da versão arcade: o convencido **Johnny Cage**, astro de filmes de artes marciais; **Kano**, cyborg mercenário e perigoso; **Sonya Blade**, uma sensual agente secreta; o ninja **Scorpion**, com armas traiçoeiras e um terrível segredo sob o capuz; **Sub Zero**, do mesmo clã ninja de Scorpion, com seu desleal raio congelante; o misterioso **Raiden**, senhor da eletricidade e do teletransporte; e **Liu Kang**, o único bonzinho do jogo. Você escolhe um deles e deve detonar todos os outros, sozinhos e em duplas, até chegar aos chefões finais Goro e Shang Tsung.

Quero ver sangue!

Quando falamos em lutadores digitalizados, muita gente lembra na hora de Mortal Kombat - mas se esquece do primeiríssimo game que usou esse recurso, o saudoso Pit Fighter. Mortal Kombat é, na verdade, uma bem-sucedida mistura de Pit Fighter com Street Fighter II. A versão para SNES seguiu o arcade com fidelidade quase total. Só faltou um minúsculo detalhe: *NÃO TEM SANGUE!*

A Nintendo, sempre muito conservadora e preocupada com seu público infantil, eliminou os glóbulos vermelhos do game - os lutadores parecem sangrar algum tipo de farinha.

O sacrilégio maior foi com os Golpes Mortais, quase todos foram modificados. Não tem mais corações arrancados e nem cabeças explodindo.

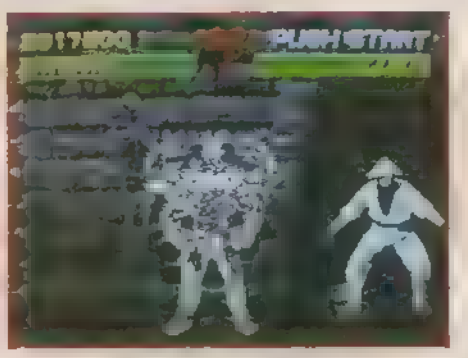
Sacanagem mortal!

Fases de Bônus

Você consegue pontos extras acumulando força com os botões, e destruindo um grande bloco de madeira, um de pedra, uma bigorna, um rubi e até um diamante Haja braço (ou algo do gênero).

Goro Prateado

Basta dar o Mortal com o Raiden no ENDURANCE 3 (a terceira luta onde você desafia dois lutadores). Se deu certo, quando o pó do inimigo queimar, o fogo aparecerá prateado, e Goro também.



QUADRO DE GOLPES

SONYA BLADE

Force Wave	←+ soco fraco
Flying Air Kick	←→+ soco forte
Leg Grab	→→←←+ defesa

SUB ZERO

Ice Blast	↓↘→+ soco fraco
Slide	↙+ soco fraco + defesa

SCORPION

Spear and Card	←←+soco fraco
Teleport Punch	↓↙←+soco forte

LIU KANG

Orange Fireball	→→+ soco forte
Flying Thrust Kick	→→+ chute forte

RAYDEN

Lightning	↓↘→+ soco forte
Teleport	↓↑
Torpedo	←←→

JOHNNY CAGE

Green Fireball	←→+ soco fraco
Shadow Kick	←→+ chute fraco
Splits	Defesa + soco fraco

KANO

Head Smash	Soco forte perto do oponente
Roll	Segure a defesa + 360°
Knife Throw	Segure a defesa + ←→

**Os golpes visam o lutador à sua esquerda.*

Sonya Blade

Sonya faz parte da Unidade de forças especiais dos EUA. Sua equipe estava nos encalços da organisação Dragões Negros de Kano. Eles os seguiram até uma ilha em que foram emboscados pelo exército do próprio Shang Tsung. Agora ela tem de matar para sobreviver na competição de Shang Tsung.

Kiss os Death →→←←+ soco forte

Sub-Zero

O verdadeiro nome e origem de Sub-Zero são desconhecidos. Mas, pelo seu uniforme é acreditado que ele pertence ao Lin Kuei, um lendário clã de ninjas chineses, ele também não vai com a cara de Scorpion, mas, fique calmo, Sub-Zero é cuca fresca.

Glacial Nightmare →↓→+ soco forte

Scorpion

Como Sub-Zero, o verdadeiro nome e origem de Scorpion não são conhecidos. De vez em quando ele mostra seu ódio contra Sub-Zero. Entre Ninjas isso normalmente mostra que são de clãs diferentes. Esse cara quer mesmo ver a caveira dos adversários

Bad Breath Fire Death ↑↑ rapidamente

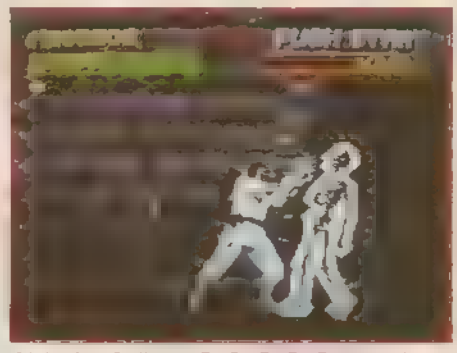
Liu Kang

Já foi um membro da Super Secret White Lotus Society. Liu Kang saiu da organização para representar os templos Shaolin na competição. Kang tem crenças fortes e odeia Shang Tsung. Este guerreiro não tem medo de nada

Uppercut Cambo →↘↓↙←↖↑↗→

Rayden

O nome Rayden é originalmente o nome de um guerreiro mistico que vive entre as núvens tempestuosas. Há boatos de que ele recebeu um convite pessoal do proprio Shang Tsung e tomou a forma de um humano para poder participar da competição.



Lightning Strike →→←←←+ soco forte

Johnny Cage

Um superstar das artes marciais treinado por vários mestres ao redor do mundo. Cage usa seus talentos na tela grande. Hoje em dia ele é o campeão de bilhetena e é astro de filmes como Dragon Fist e Dragon Fist II, além de ter estrelado no premiado Sudden Violence.

Killer Kick → → → + soco forte

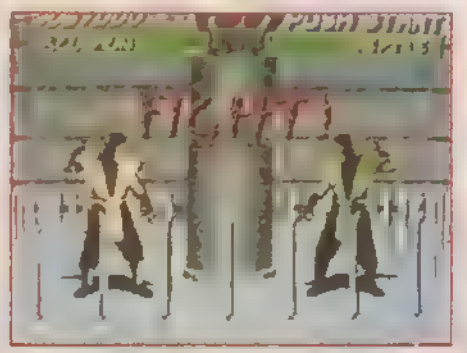
Kano

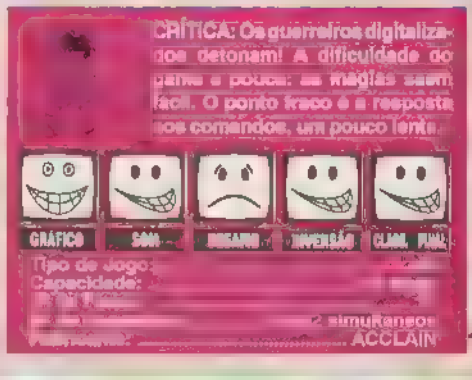
Um malandro mercenario que extorce as pessoas. Ladrão - Kano vive uma vida de crime e injustiça. Ele é um membro devoto dos Dragões Negros, um grupo de perigosos assassinos loucos muito respeitados no mundo do crime. Credo!

Heart Thrascher ↓↘→+ soco fraco

Reptile

Para tirar uma luta nos espinhos contra Reptile, que tem os golpes de Scorpion e Sub Zero juntos, você precisa dar os golpes mortais nas três primeiras lutas, e na quarta (The Pit), além do Mortal, é preciso dar dois perfects contra ele. Não esqueça de detonar com o Mortal: aí você ganha 10 milhões de pontos.

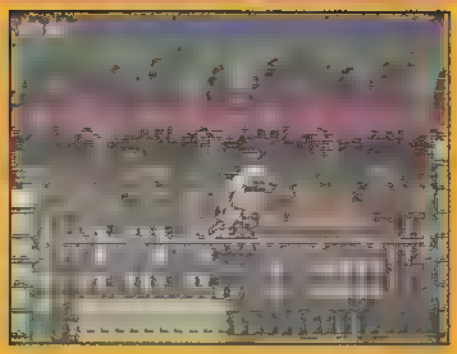




ROCKY RODENT

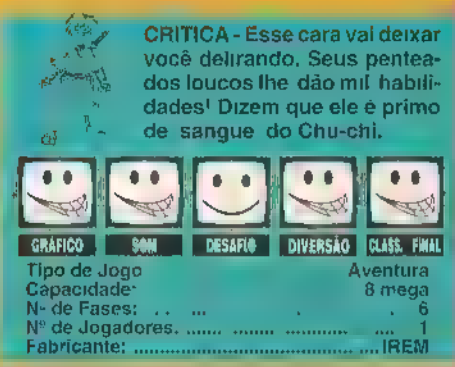
Um cara muito louco que vai te deixar de cabelos arrepiados!

Esquisitão, feioso, vive com a língua de fora e usa trocentos penteados - um mais pirado que o outro.
Esse figuraço é Rocky Rodent, uma mistura aloprada de homem, bicho e foguete, que chega na trilha dos games estrelados por personangens doidões.
Não são raros os games com um pretenso visual maluco que dão vexame na hora da ação e do divertimento. Mas com Rocky Rodent a coisa não é bem assim...



De cabelo em pé

O jogo é muito legal, Rocky troca de penteado várias vezes no decorrer da partida - indo desde um visual totalmente punk até uma suspeita e gel cada florzinha no cabelo.
É isso aí, nosso amigo não é preconceituoso, mas nem por isso ele vai quebrar a munheca diante dos inimigos que povoam o game.
Várias fases de ação variada vão deixar muito careca morrendo de inveja - e muita mãe louca por causa do filho que quer mudar o penteado!



CRÍTICA - Esse cara vai deixar você delirando. Seus penteados loucos lhe dão mil habilidades! Dizem que ele é primo de sangue do Chu-chi.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: Aventura
Capacidade: 8 mega
Nº de Fases: 6
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: IREM

ROCK & ROLL RACING

A Interplay se recupera do fiasco de RPM Racing e lança o mais biruta dos games de velocidade!

Após colocar no mercado o sofrível RPM Racing, a Interplay teve seu prestígio bastante abalado no mundo dos games. Para salvar sua reputação, apostou tudo em um novo jogo de corrida - e desta vez não fez feio. Rock & Roll Racing é um dos games de corrida mais amalucados desde Super Mario Kart. Aqui, além de correr feito doido, você ainda terá que saltar, soltar mísseis, minas... tudo muito desleal e engraçado!

E fez-se o som

Os gráficos estão muito melhores, mas é no som que R&R Racing se destaca: a trilha sonora é do outro mundo, com temas musicais que variam desde "Bad to the Bone" de George Thorogood, "Paranoid" do Black Sabbath, "Born to be Wild" de Steppenwolf, "Highway Star" de Deep Purple e "Peter Gun" de Henry Mancini! Tudo isso sem falar em um narrador muito aloprado e sacana, que explode em comemorações assim que você bate ou sai da pista. Pena que o som do game não sai da revista...

CRÍTICA - Caaara! Que som! Quem estava a fim de diversão não deve perder! Você se habilita a comer muita poeira e ficar de orelhas em pé?

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: Corrida
Capacidade: 8 mega
Nº de Fases: Até 76
Nº de Jogadores: 1 ou 2 simultâneos
Fabricante: INTERPLAY

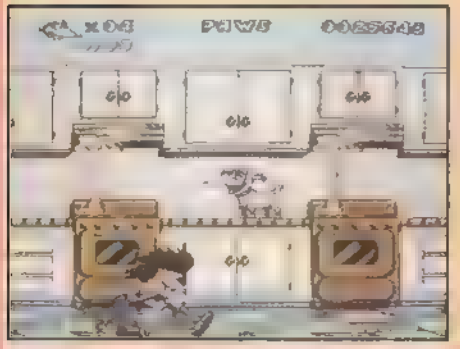
FAMILY DOG

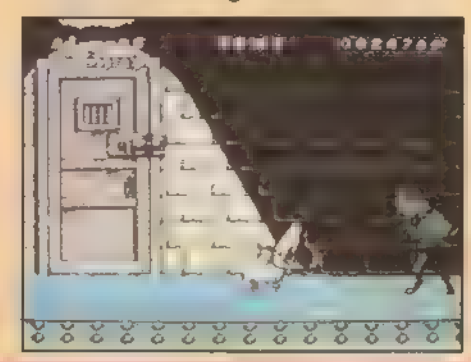
Um pobre cãozinho infernizado por um moleque maquiavélico. Topa acabar com essa sacanagem?

O desenho animado Family Dog, desconhecido no Brasil, é grande sucesso na TV norte-americana. Ele conta as desventuras do cãozinho da família Binford, sempre se esforçando em ser um bom mascote, mas constantemente aterrorizado pelo jovem Billy - o filho pestinha dos Binford. Vez por outra nosso amigo canino deve se safar da arma de dardos de Billy, evitar que ele acerte a moringa do irmãozinho com uma bola de tênis, e ainda manter a casa inteira para evitar ser culpado pelos estragos. Ufa!

Que vida de cão!

A animação da série de TV é diferente e divertida e no game ela segue o mesmo exemplo. Aqui, como no desenho, Billy é o grande inimigo: em cada estágio ele aparece com uma nova e demoníaca ameaça, e a única defesa do cãozinho é fugir e se esconder. Mordidas? Nem pensar, ele é manso demais para isso. Para livrar a casa de ratos e outros perigos domésticos, nosso Family Dog ataca mesmo é com latidos. Mas não abuse, porque eles são limitados!





CRÍTICA - Os gráficos são chocantes, o som é bom e a animação é superdivertida. Neste game levar uma vida de cão é o que se diz de "ossos do ofício"

Tipo de Jogo: ..... Aventura
Capacidade: ..... 8 mega
Nº de Fases: 3
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: ..... MALIBU GAMES

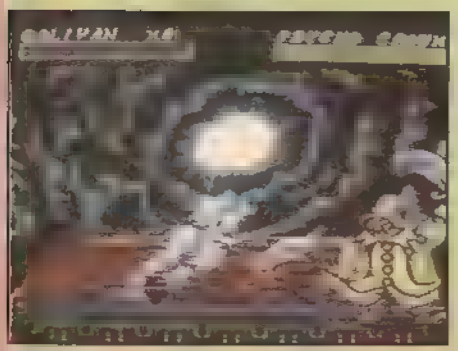
[illegible]

Os japoneses tentam empurrar mais um manjado game de luta. Onde estão as idéias novas?

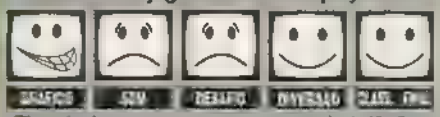
A criatividade dos fabricantes de jogos anda em baixa no Japão - pelo menos é o que acontece em GALIIVAN. Neste game você sai detonando uma cambada de andróides e monstrengos esquisitos, para, no final, enfrentar um chefão invocado. Tudo isso no mais batido estilo Double Dragon, onde os inimigos são sempre os mesmos (só muda uma corzinha aqui ou ali). Você gosta de porrada o bastante para engolir mais esse?

Versus, e nada mais

Jogando no modo 1 Player você pode optar entre três personagens: Galiivan, Queen Bee e Metalhawk. Mas interessante mesmo só o Versus Mode, onde dá para lutar também com alguns dos inimigos. Aliás, é só no Versus que o game aceita dois jogadores. Se você só quer curtir umas doses de pancadaria, tudo bem - mas se estiver esperando algum Final Fight, nem chegue perto!



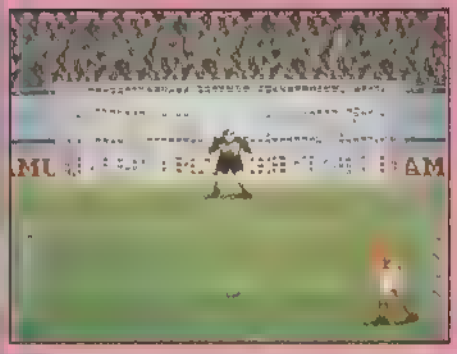
CRÍTICA - Os gráficos são bons, a dificuldade é pequena e o som é enjoativo. A única coisa que salva é o Versus Mode, jogando com dois players.



Tipo de Jogo: ..... Luta/Ação
Capacidade: ..... 4 mega
Nº de Fases: ..... Não fornecido
Nº de Jogadores: ..... 1 ou 2 simultâneos
Fabricante: ..... NICHIBUTSO

SUPER FORMATION SOCCER

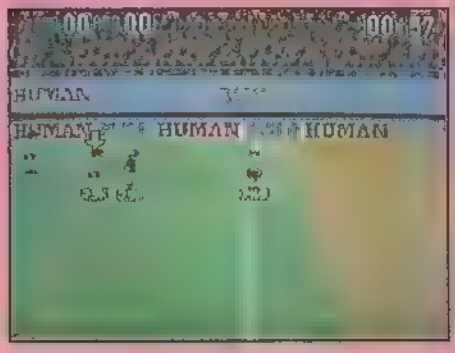
Mostre que este é o país do futebol (ou foi um dia!) neste game que rivaliza com qualquer tira-teima



Na época em que foi lançado no Japão, há mais de um ano, Super Formation Soccer já era considerado muito inovador. Ele utilizava gráficos tridimensionais, coisa inédita em jogos de futebol. Chega agora a segunda versão do game, ainda muito parecida com a primeira - mas os gráficos estão sensivelmente melhorados, e foi acrescentada a opção de driblar um adversário com embaixadas.

E toca pra um, e passa pra outro...

Como antes, você pode jogar contra um amigo ou se aliar a ele contra o computador. Não é exatamente um jogo fácil, não basta se meter a Pelé e driblar todo mundo: para marcar um gol será necessário toda uma tática com jogadas ensaiadas, passes precisos e tudo o mais. Se você ficar fera no game, pode estar certo de que será um dos poucos - então aproveite para chamar a turma, organizar um campeonato e levar o troféu pra casa!



CRÍTICA - Quem diria, um jogo de futebol para até quatro jogadores. Pura festa! O único problema é que nem todo mundo aqui joga bem.

Tipo de Jogo: ..... Esporte
Capacidade. ..... 8 mega
Nº de Fases: ..... Não fornecido
Nº de Jogadores: ..... 1 ou 4 simultâneos
Fabricante: ..... HUMAN

STRIKER

Mandar nos jogadores, times, partidas, regras... Neste arrasador game de futebol o cartola é você.

Striker é um novo conceito em games de futebol: acaba com aquela frescura de usar mil megas de memória e depois fazer feio com um jogo chatinho e sem graça. Striker humilha: dá para escolher entre sete idiomas diferentes, formar seu próprio time (escolhendo nome, jogadores, uniforme, etc...), outras 64 seleções de todo o mundo, 5 modos diferentes de competição, modificar a velocidade da bola, do vento, dos jogadores, o tempo de jogo, além da opção de jogar ou não com as regras da FIFA - tudo isso só em 4 megas de memória!

Pouca memória, muita ação

E as alternativas ainda não se esgotaram. pode-se escolher entre o futebol de campo e também o Snowball - um futebol pouco conhecido, onde a

quadra é fechada e não existe lateral nem escanteio. Mas o jogo é superagitado e não vai deixar você nem piscar. A torcida também dá uma força: é gritaria o tempo inteiro. Agora, se você gosta de futebol e não pegar este game, estará realmente pisando na bola!

CRÍTICA - Nem parece que tem 4 mega. Dependendo da regulagem da velocidade, em um só tempo de jogo são marcados mais de 50 gols.

Tipo de Jogo: ..... Esporte
Capacidade. ..... 4 mega
Nº de Fases ..... Não fornecido
Nº de Jogadores: ..... 1 ou 2 simultâneos
Fabricante. ..... ELITE

FATAL FURY II

Novos personagens chegam para arrasar neste clássico jogo de luta

Este é mais um clássico do Neo Geo que vem com tudo para Super Nintendo. O jogo está idêntico à versão original e pode contar com o modo "VS e com o modo Normal - você pode escolher entre 8 lutadores espalhados por todo o mundo e desafiar vários outros oponentes para se tornar o campeão.

Nesta versão estão sendo mantidos todos os backgrounds do cartucho do Neo Geo, tanto que o game está sendo feito com 20 mega!!! Todos os personagens - com seus respectivos movimentos e golpes especiais - estão muito bonitos e o aspecto gráfico está muito melhor. O cartucho tem tudo para dar certo, ao contrário do que ocorreu com o Fatal Fury I.

Desta vez ele está muito bem-feito e deverá ter uma ótima aceitação do público.

A espera do lançamento

Por enquanto o game não tem data marcada de lançamento - novembro é o que circula por aí. A versão fotografada não passa de uma "Versão Beta", ou seja, de um protótipo que ainda deve passar por uma série de mudanças para obter mais qualidade. Fica a expectativa apenas com relação à fase de bônus e aos golpes especiais escondidos, que não estavam presentes no jogo até agora. Supõe-se que eles sejam incluídos no game. Fiquem ligados: esse é um jogo imperdível!

ART OF FIGHTING

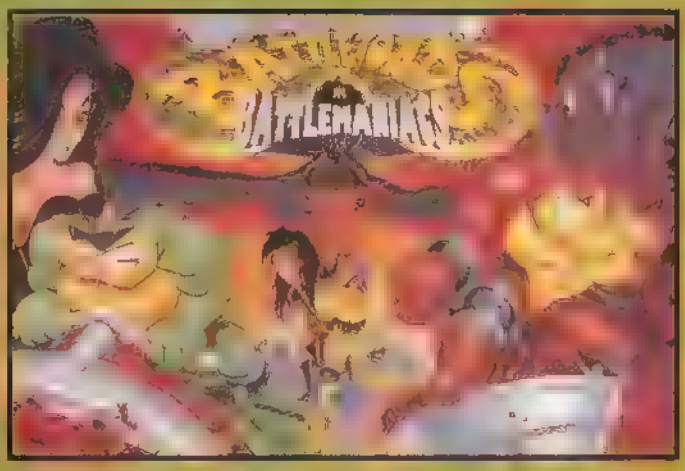
Fãs de Neo Geo e arcade ficarão muito animados com este cart

Toda a ação da máquina de moedas foi transferida para este cartucho. Quer mais? Takara também acrescentou algumas surpresas. Mais uma vez Ryo está acabando com os mais fortes lutadores de South Town enquanto procura a irmã seqüestrada. Mas, desta vez há oito níveis que nunca foram vistos. Lutas de três assaltos farão aparecer todas as qualidades de Ryo e de seus oponentes - todos tendo uma variedade de ataques e habilidades diferentes. Ryo tem que tomar cuidado com os Ultra-Drop Kicks (chutes) e o Attack of the 100 Bowls (Ataque de 100 bacias) ou ele vai comer calçada!

Cuidado com os ataques

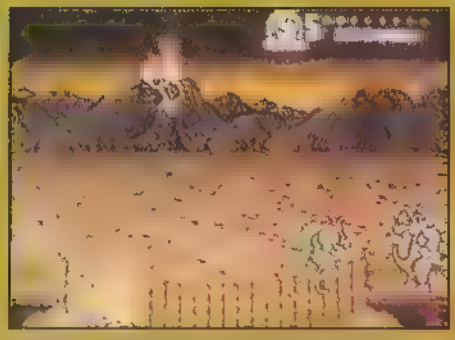
Por sorte ele tem movimentos próprios, incluindo um truque que faz os ataques serem mais fracos. Mas, para derrotar todos os oponentes, ele terá de dominar todos os Super Ataques. Quando fizer isso, ele terá a maior surpresa de sua vida, uma que envolve outro jogo de lutas Takara, Fatal Fury. Parece interessante? Não estragaremos a surpresa.

A PROGAMES traz até você:



Como vimos no último capítulo, os sapos guerreiros foram até o Tibet para conhecer o novo invento do professor T-Bird - um revolucionário video-game virtual. Tudo ia bem até que surgiu na tela um capanga suíno e seqüestrou a princesa Michiko e o sapo Zits. A sabotagem do aparelho foi obra de Silas Volkmire, o cientista louco agora aliado à vilã Dark Queen. O problema agora é salvar a princesa e Zits, além de deter o plano de conquista dos vilões. Assistam agora à conclusão deste emocionante episódio..

Comece sua aventura arrebentando Rash é bastante ágil e Pimple e forte e devagar Veja qual é melhor pra você e mande ver



Não se esqueça dos terremotos e pontes que pegam fogo Fique esperto com tudo - não é difícil como você pensa

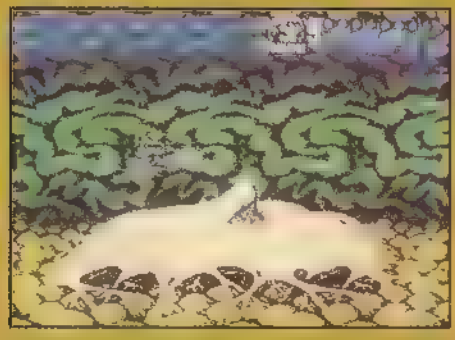
Golpeie muito esse porcão e fuja de e quando pular em sua direção para amassá-lo. Não deixe pedra sobre pedra.

Você esta dentro de uma arvore infestada de inimigos. Aproveite para ganhar vidas matando as moscas e arremessando-as contra a parede.

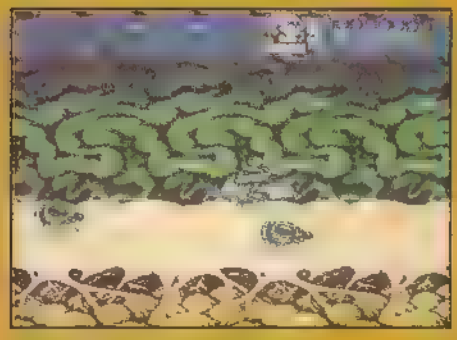
Quando esses ratos começarem a voar pra cima dos sapos, utilize o ataque do pisão Fazendo isso, você estará imune aos ataques deles

Muito cuidado com os ventiladores eles empurram você contra o espinho. Atenção alguns ventiladores **puxam** você ao invés de empurrá-lo

Agora, na fase de bônus, pegue o máximo de pinos de boliche que conseguir Cuidado com as toupeiras e com os pinos pretos

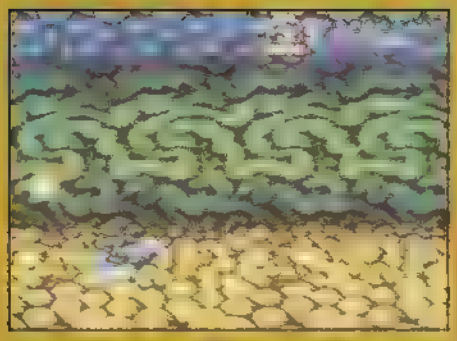


Seja muito ágil para desviar e pular os obstáculos. Em algumas rampas você precisará pular para alcançá-la.



Quando chegar nessa plataforma com essas naves estranhas, fique nesse local para não ser atingido por elas.

a estratégia para finalizar este jogo animal!



Quando cair num poço cheio de pedras, espere até que uma pedra de outra cor apareça e então aperte o pulo para pegar impulso.

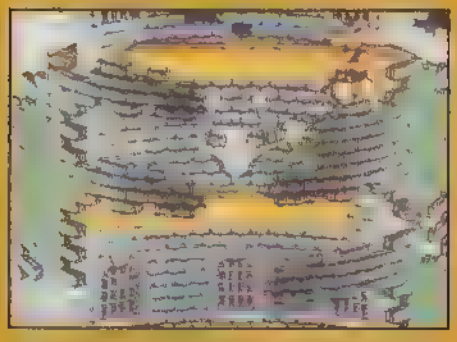
Depois do maior trampo nas superbikes, os sapos deverão se agarrar a umas cobronas e ficar ligados em todos os espinhos.

Na parte do gelo, na fase das cobras, utilize a superfície escorregadia para passar pelos espinhos. Memorize os movimentos.

Os sapos estão sendo perseguidos por Buzz, um ratão folgado e sacana quer serrá-lo ao meio. Corra pra caramba! *Ha, ha, ha!!*

Sempre que aparecer uma placa escrito "DANGER" abaixe-se. Lembre-se de pular todos os buracos do caminho.

Depois de passar o maior sufoco, uma pausa para a fase de bônus. Pegue todas as peças de dominó que puder - menos as pretas.



Nãooo, Buzz está de volta. Agora os sapos vão ter que correr e descer a torre de Dark Queen antes da ratão, para explodir uma bomba.

Oba! A luta que você estava esperando - fuja das caveiras que ela joga e acerte varios golpes logo em seguida. Não é difícil.

Até que enfim, Dark Queen e Silas Volkmire tentam fugir de helicóptero. Acerte três mísseis e dê adeus aos coitados.

CRÍTICA - Esses sapos são mesmo demais. É muita porrada! Gostei mais de *Rash* por ser mais ágil, mas o legal mesmo é jogar com um amigo junto. Valeu, *Chu-Chi!*

Tipo de Jogo:	Luta
Capacidade:	8 mega
Nº de Fases	8
Nº de Jogadores	1 ou 2 simultâneos
Fabricante	TRADEWEST

Super Mario um superpacotão para SNES

Ao colocar no mercado seu SNES, a Nintendo não poderia deixar o novo console fora da onda Mario - e tratou de lançar rapidinho seu fantástico Super Mario World. Claro que todos gostaram, mas muita gente ainda não se conformava por ficar sem os outros consagrados games da série. Veio a idéia de adaptar as versões, mas só isso ainda não parecia suficiente. Que tal, então, brindar o público com todos os jogos num só cart de 16 mega? Foi o que a Nintendo fez, reunindo os quatro Super Mario sob o título, no Japão, de Super Mario Collection, e que nos States se chama Super Mario All-Stars.

Quatro em um

O encanador bigodudo teve uma carreira meteórica desde sua primeira aparição no arqueológico game Donkey Kong, onde ele devia saltar barris e subir escadas para salvar nossa já conhecida Princesa Cogumelo. O próprio macaco, que dava nome ao jogo, anda meio esquecido, mas aquele heroizinho italiano nunca mais deixaria o mundo dos games. Sua marca maior seria a saga Super Mario Bros, um sucesso que a SEGA tentaria igualar com seu Alex Kidd, mas sem chegar perto do mesmo resultado. Em Super Mario All-Stars os quatro Mario tiveram gráficos e sons melhorados, mas todo o resto ficou fiel aos clássicos - mapas, inimigos, obstáculos... tudo! Um toque adicional são as figuras das caixas originais dos jogos, digitalizadas e acrescentadas ao game.

Confira aqui os quatro games que formam Super Mario All-Stars

SUPER MARIO BROS

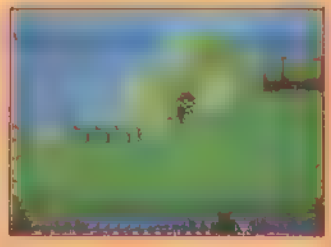
A primeira aventura de Mario com seu irmão Luigi. Até aqui os games do Mario ficavam numa só tela, mas neste são várias telas com 32 fases divididas em 8 mundos. Pintou também o advento das passagens secretas (warp zones). No final de cada mundo Mario tem que encarar o chefe Koopa, até acabar com a tartaruga suprema no final do mundo 8 e receber o famoso beijo da Princesa Cogumelo - e ficar com a não menos famosa cara vermelha. Vendeu milhões de cópias, por ser um game muito elaborado para a época.

SUPER MARIO BROS 2 (Japão)

Este foi lançado no Japão e ficou conhecido nos States como Super Mario Bros - The Lost Levels. Ao contrário do Dream Factory, esse, sim, é um legítimo jogo do Mario. Similar ao Mario 1, mas bem mais complexo - além dos cogumelos que dão vidas extras e que transformam em Super, há um cogumelo venenoso que mata o herói. Além dos 8 mundos, há também os níveis escondidos - A, B, C e D - que só aparecem depois que a Princesa estiver salva. Outro truque é fazer aparecer o mundo 9, o que se consegue salvando a Princesa sem usar Warp Zones e sem gravar o jogo nenhuma vez.

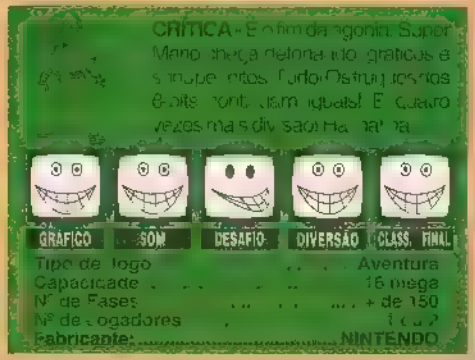
SUPER MARIO BROS 2 (EUA)

Conhecido no Japão como Super Mario Dream Factory, o jogo não é nada mais que uma adaptação de outro game chamado Yumekojo Doki-doki Panic (Fábrica de Sonhos). Muitos mariomaníacos consideram este o jogo mais legal da série, e também o mais difícil. Diferente dos outros, aqui o jogador podia escolher entre quatro personagens - Mario, Luigi, Toad e a própria Princesa Cogumelo: Mario é o mais equilibrado, com pulo e força na média; Luigi tem um pulo doidão e bate os pés para ficar mais tempo no ar; o cogumelo Toad é rapidinho e bem forte; e a Princesa é devagar e bem fraquinha, só que flutua no ar.



SUPER MARIO BROS 3

Também chamado de Super Wonderful Mario, é o melhor game do herói feito até hoje - melhor até que Super Mario World, dizem alguns. São mais de 100 fases espalhadas em 8 mundos gigantescos, com capangas de Bowser azucrinando o tempo todo, e incontáveis passagens secretas a serem descobertas. Os cenários são animados, com palmeiras e arbustos dançantes. O game tem também muitos poderes novos, como o Mario martelo, esquilo, invencível, sapo, etc... Agora é com vocês: não fiquem mofando num canto, e vão logo atrás desse jogaço, e boas cogumeladas.



Super NES: Warps para Super Mario Bros: The Lost Levels

Warp 1-2 para World 2:
Encontre-o no nível 1-2, onde Mario pode pular para a escada de tijo os. Corra pelo muro e pu e para a warpzone

Warp 1-2 para World 3:
Procure pelo tijolo especial (circulado no desenho) e isso te levará para uma vinha. Suba a vinha e vá à direita para encontrar o warp escondido.

Warp 1-2 para World 4:
Do topo dos tijolos caia neste cano e entre. Vá à direita ate a ava. Procure a os blocos escond dos para pegar o warp.

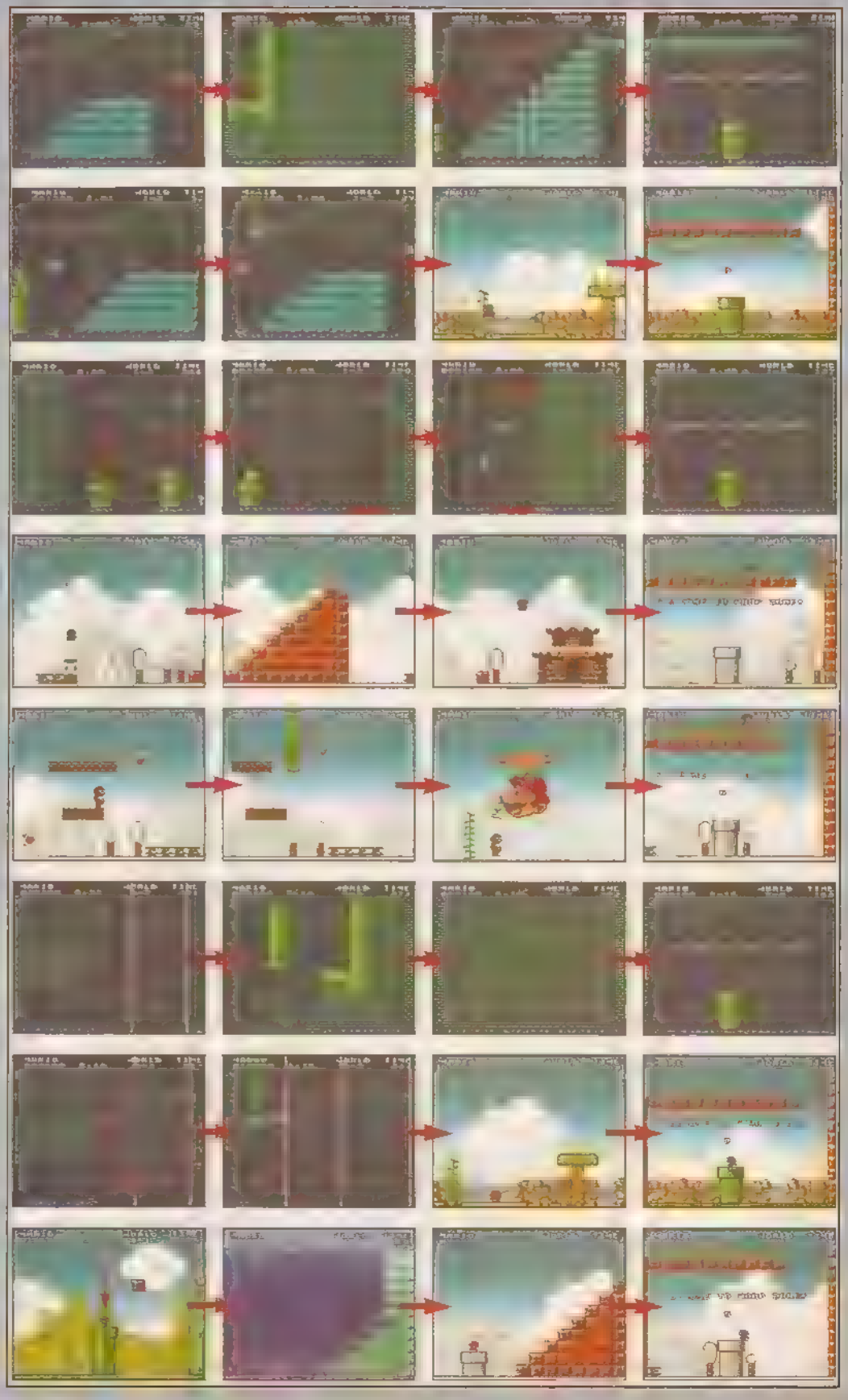
Warp 3-1 para World 1:
Use a mola e o botão de puto no nível 3-1 para jogar Mario por cima da bandeira, pe a frente da próxima entrada e para a zona de warp do World 1.

Warp 5-1 para World 6:
Encontre um cano com um cogumelo para fazer Mario ficar grande. Veja essas cenas para subir na vinha que está escondida. Vá à direita para um warp.

Warp 5-2 para World 7:
Pule pela frente das três plataformas de elevação para o topo dos tijo os. Corra para o outro ado para chegar à zona de warp.

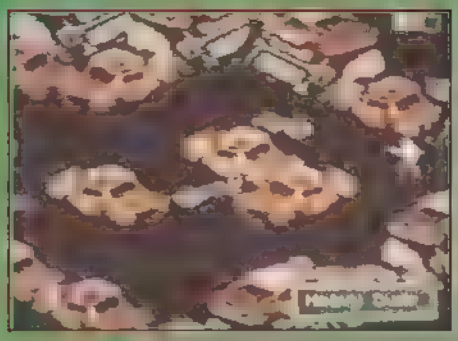
Warp 5-2 para World 8
Pule na primeira plataforma que sobe e bata neste bloco (circulado em vermelho). Uma vinha sairá e te evará para o início do World 8.

Warp 8-1 para World 5:
Desça este cano. Nade pela agua e passe pelo cano na direita. Você pegará o warp para 5. Procure **mais** mundos



SHADOWRUN

SNES



dinheiro, pode comprar WIRED
REFLEXES, Reflexos Eletrônicos que

Ela aumenta o tempo em que os

STILETTOS.

MAKROTOY

A maior revenda de São Paulo, expandindo suas atividades na área de games, passa a atender todo o Brasil! Seja você mais um cliente *MAKROTOY*!

Coisas incríveis estão acontecendo na MAKROTOY! Lançamentos inacreditáveis, por preços que você nunca viu. Cartuchos usados que não acabam mais. E tudo com garantia total, para entrega em qualquer lugar do Brasil!

Já está aberto o cadastramento para revendedores e locadoras para revenda em todo o País.

Venha logo reservar seus produtos para o Dia das Crianças, os preços... não dá pra acreditar! Não compre sem nos consultar.

- Vendas (atacado e varejo)
- Atendimento especial para locadoras
- Facilitamos os pagamentos

DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PARA O BRASIL

SUPER NINTENDO

1 Controle direcional
2 Seletor para Super Nintendo ou Mega Drive
3 Botão câmera lenta
4 Turbo L
5 Turbo X
6 Turbo Y
7 Turbo R
8 Turbo A
9 Turbo B
10 Select
11 Start
12 Botão Y
13 Botão X
14 Botão esquerda
15 Botão B
16 Botão A
17 Botão direita
18 Botão esquerda

VIPER

SENSACIONAL !!! Conector duplo. Você pode utilizar para Super Nintendo ou Mega Drive.

SEGA MEGA DRIVE

1 Controle direcional
2 Seletor para Super Nintendo ou Mega Drive
3 Botão câmera lenta
4 Turbo C
5 Turbo B
6 Turbo A
7 Turbo C
8 Turbo B
9 Turbo A
10/11 Início Start
12 Botão A
13 Botão B
14 Botão C
15 Botão A
16 Botão B
17 Botão C
18 Botão C

FIGHTER 939

ANGLER

Ganhe dinheiro sendo um dos nossos representantes.

DEPARTAMENTO DE VENDAS

MAKROTOY

COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Rua Henrique Bernardelli, 113
Santana - São Paulo - SP
Tel (011) 267 8577
Fax: (011) 299 2980

FREELA

Com seu tremendo visual e armas chocantes, este herói metálico vai arrasar num game para encher os olhos

Você pode conhecê-lo por Tranzor Z ou por Great Mazinga, do Shotgun Warriors - mas este personagem bacana ganhou agora seu próprio game

O jogo se chama Mazin Saga: Mutant Fighter, e rola num futuro não muito distante - julho de 1999, para ser mais exato. O planeta Terra está uma bagunça ambiental, com gelo na Índia, deserto na França, pântano em Nova Iorque, metrópoles no Egito e outros absurdos. E nestes cenários que nosso herói Mazinga-2 vai se degladiar com hordas de mutantes esquisitos. Mas ele tem consigo duas espadas que podem fatiar qualquer negócio!

Bom gosto metaleiro

Mazin Saga: Mutant Fighter é um game de luta tipo side-scrolling. Muito rápido, com bonitos gráficos que nunca ficam confusos, e uma jogabilidade de espantar. O grande destaque fica para a arte de Go Nagai, autor do jogo, bastante famoso no Japão por sua criatividade e pelo visual inovador de seus monstros e robôs. Basta conferir o design de sua criação, Mazinga-Z. O cara é bom mesmo!

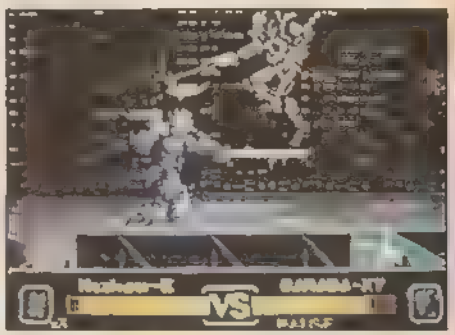
CRÍTICA-Game excelente, com movimentos dos personagens perfeitos e cenários muito bonitos. Ótimo para quem gosta de multa luta.

Tipo de Jogo	Luta/Ação
Capacidade:	Não fornecida
Nº de Fases	7
Nº de Jogadores	1
Fabricante	VIC TOKAI

ROUND 1 - VS. GRANADA K-7 in TOKYO, 1999 JUL:

No começo, meta a espada no pé do esqueleto gigante e detone os outros inimigos. Fique esperto para não cair no buraco

O Esqueletão contra-ataca pra valer. Para acertá-lo, pule em seu braço e aplique o golpe especial.

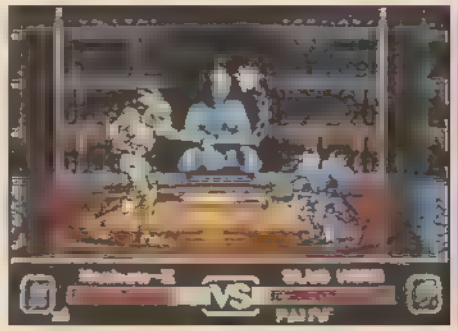


CHEFE. Fim de fase, você vai enfrentar Granada K-7, de igual para igual. Acabe com ele com pulos seguidos de espadas na moringa.

ROUND 2 - VS. SLUG HEAD in INDIA:

Os inimigos querem te aquecer com lança-chamas. Mui amigos! Para acertá-los com o giro, dê dois toques no direcional, pule e simultaneamente use o ataque

Esta estátua solta fogo pelas mãos. Transforme-a em farelinho pulando as chamas e acertando uma seqüência de espadadas toda vez que ela parar no centro da tela.



CHEFE: Olha aí o Slug Head (Cabeça de Lesma). Ataque por cima até encurralar o feio no canto, e depois acerte com golpes embaixo.

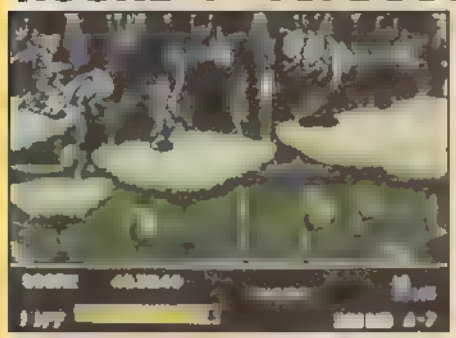
ROUND 3 - VS. DINO BEAST in EUROPE:

Difícil de acreditar, mas este deserto não é o Saara. É a França - a Torre Eiffel e o Arco do Triunfo estão aí para provar. Os inimigos nos ratinhos você detona com voadoras.

Este trecho não é fácil. Além de fugir do monstrão, você ainda deve evitar cair nos buracos usando sua corrida para não ficar para trás.

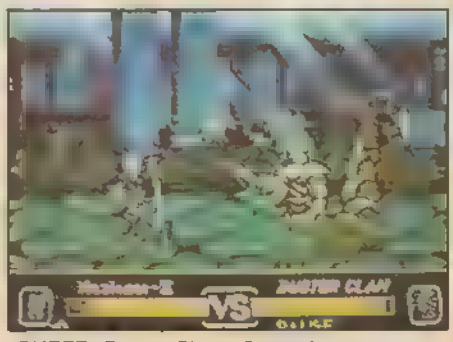
CHEFE. Hora de encarar Dino Beast, chefe da terceira fase. Acerte estocadas na barriga e use a defesa toda vez que ele correr em sua direção

ROUND 4 - VS. BUSTER CLAW in NEW YORK



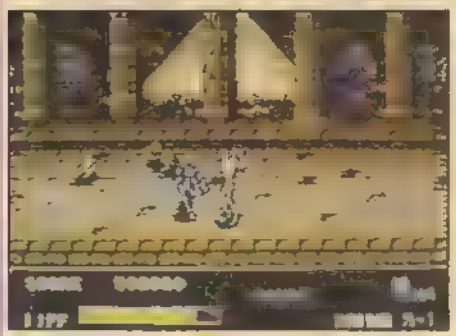
Cuide desses insetos gigantes com cuteladas rápidas ou golpes giratórios. Cuidado para não cair no pântano.

Acerte o olho deste monstrengo sempre que ele o abrir, usando o ataque giratório. Desvie das serpentes devoradoras.



CHEFE. Buster Claw não está para brincadeiras. Aplique espadas na cara até detoná-lo. Cuidado com a cauda dele

ROUND 5 - VS. NEGATIVE MAZINGER in EGYPT:

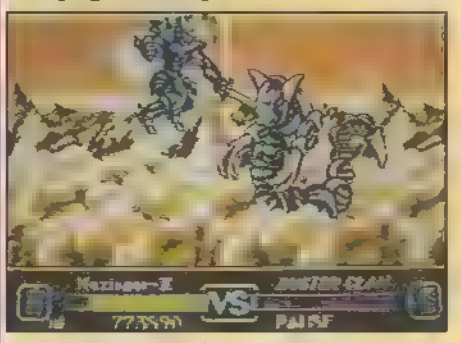


O deserto virou cidade e as pirâmides estão cercadas de prédios futuristas. Ataque os homens de areia

Este guerreiro arremessa todo o antebraço em cima de você. Pule em cima dele e use o golpe especial durante os ataques.

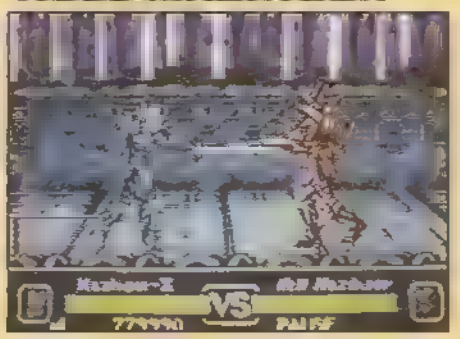
CHEFE: Negative Mazinger é uma cópia mutante sua. Pule e dê com a espada em sua cabeça, e acerte-o quando ele o encurralar

ROUND 6



Sujeira da grossa! Você vai ter que vencer todos os chefes novamente. As batalhas acontecem em locais diferentes, muito mais chocantes. Repita as mesmas táticas

HELL MAZINGER



Aí está Hell Mazinger, o pengosíssimo inimigo final. Pule suas magias e aplique golpes na sua cabeça sempre que ele atacar. Seja cauteloso com seus ataques.

O FINAL

Uma vez derrotado o líder dos invasores, você assiste ao resto da frota batendo em retirada neste belo e merecido final. Resta agora aguardar outra aventura.

Clássico do ninjitsu chega em nova versão para Mega. Banzai!

Contam-se muitas histórias fantásticas sobre os ninjas, guerreiros místicos e sobrenaturais, cujas técnicas podiam derrotar até mesmo o mais poderoso samurai. Mas o que poucos sabem é que algumas famílias ninja sobreviveram aos tempos do Japão feudal, e existem até hoje. É o caso do clã de Fuuma, um dos mais temidos grupos de guerreiros das sombras. Acontece que dois membros do clã roubaram pergaminhos secretos e escaparam. Tornaram-se nukenin, ninjas renegados, e devem ser punidos com a morte. Esta é a missão de Ruy Hayabussa, mais conhecido por seu nome de guerra: Ninja Gaiden.

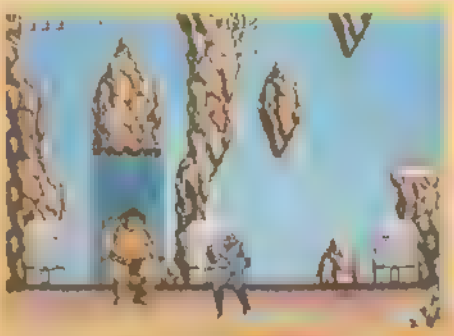
Inimigos tapados

O título de maior clássico entre os games de ninja sempre esteve dividido entre Shinobi e Ninja Gaiden, e este novo lançamento não vai mudar muito as coisas.

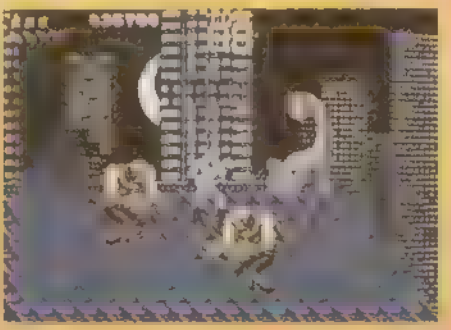
Ninja Gaiden para Mega Drive não tem nada a ver com nenhuma das outras versões já lançada, fica mais no estilo de Streets of Rage: 7 fases de side scrolling com inimigos fáceis de vencer: basta ficar dando golpes no ar que eles vêm para cima e levam porrada.

Os graficos também não são lá essas coisas, e aqui o ninja não conta com sua famigerada espada Sword of Chaos. A versão para SNES promete sair muito melhor. *Vamos esperar e conferir!*

1ª FASE: Logo no começo já pintam algumas vidas nas caixas. Não deixe sobrar nenhuma. O chefe é um boxeador bobo - quase não ataca, mas, quando o faz, arregaça sua energia.



2ª FASE: Ninja Gaiden terá que lutar a princípio sobre trilhos, contra inimigos com bastões. Depois encontre o caminho até o chefe. Chegando no sacana, jogue-o no buraco rapidinho.



3ª FASE: Pintam os primeiros gennins (ninja principiante, agentes de campo): eles atacam em grupo. Os chefes são folgados - cuidado para não cair do telhado e derrube-os.

4ª FASE: Nos prédios, todo cuidado é pouco. Quanto mais alto, menos espaço de ação você tem. O punk doidão é bom de briga - cuidado com seus ataques.

5ª FASE: Sujou! Os gennins voltaram, e com reforços. Aparecem umas gatas, motoqueiros bngões e outros tipos. Dê voadoras à vontade. Os grandões covardes atacam de novo...

6ª FASE: Tá chovendo inimigos, todos atacando em equipe. Mande esses encrenqueiros pra longe, ou eles vão acabar arrasando sua energia. *Fique esperto!*

7ª FASE: Quem disse que depois da tempestade vem a bonança? Aqui está outra fase lotada de ninja - bata em todo mundo e saia no encalço do chefão final. Não se deixe agarrar e soque o cara rapidinho, senão o tempo acaba.
Fim!

CRÍTICA: Ninja Gaiden voltou com tudo de bom e de melhor! Mas está muito fácil: os inimigos vêm pra cima sem nenhum cuidado.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo	Luta/Ação
Capacidade	8 mega
Nº de Fases	não fornecido
Nº de Jogadores	1
Fabricante	SEGA

GOLDEN AXE III

A história é aquela que você já está careca de saber: o lendário machado Golden Axe foi roubado pelo gigante Death Adder, que se escondeu a muitas montanhas de distância, e agora você deve fatiar inimigos aos montes até enfrentar o vilão cara a cara. Então está tudo igual? Que nada. Golden Axe III mudou muito em relação às versões anteriores - e mudou pra melhor! Agora, em vez de ficar só indo em frente feito zumbi, você pode decidir o caminho a seguir - cada um sempre com desafios diferentes.

AH, Não! Não tem anão!

Uma má notícia aos fãs do anãozinho Gilius Thunderhead: ele não participa deste game, apenas pinta de vez em quando para dar umas dicas. Em compensação, além do bárbaro Ax Battler e da amazona Tyris Flame, você pode contar agora com mais dois personagens novinhos em folha: um escravo fugitivo fortão e um homem-pantera de garras perigosas. As magias estão feinhas e não detonam mais como antigamente, mas os gráficos melhoraram e os personagens ganharam um monte de golpes novos.

MEGA

THE VASTE FIELD: Começa a viagem derrube os inimigos da carroça. Quando o cavaleiro vier, dê pulos com golpes na caixa-de-pensar.

TENDER HANLET: Olha aí os primeiros esqueletos! Aplique facadas à vontade. O chefe da fase é o escravo rebelde, vítima de uma maldição. Cure-o com uma boa surra.

ANCIENT MOUND: Mais caveiras. Não ligue para elas e solte os prisioneiros que achar pelo caminho. Isso vale para todas as fases

DIM JUNGLE: Nesta floresta vivem uns "nanicos" mal-encarados que não vão com a sua cara. Golpe especial neles!

THE SCORCHING SAWA: Mesmo no calor do deserto aqui a unica sede e a de sangue! Saia na captura do dragao e transforme os inimigos em churrasco.

CAVE OF CRYSTAL: Tem prisioneiros dentro dos cristais - solte os coitados. No final aparece o cara mais chato do game. Cuidado com seus braços.

BLOOD STREET: Nesta vila em ruínas a amazona Tyris Flame dá o ar da graça, mas ela também está amaldiçoada. Que tal dar uma forcinha?

VOYAGE TO CASTLE: A jornada pode ser num navio ou nas costas de uma águia, dependendo do caminho que você seguiu até aqui. Ambos levam ao mesmo destino.

CURSED CITY: A fase mais enjoada do jogo. Aqueles caras cheios de braços voltam e vários inimigos saem das paredes. O chefe da fase é o pantera, também sob maldição.

THE GATE OF FATE: Hora de depenar o frango. É você e a águia, sozinhos num confronto decisivo. Não tenha **pena**.

DEATH MOUNTAIN: Não se deixe impressionar pelo nome - a fase é muito fácil. Apenas um treino para o confronto com Death Adder.

DEATH CASTLE: É frial Todos os grandalhões do game estão aqui, servindo de reforço ao Death Adder. Mate o vilão por último, escapulindo de seus golpes rasteiros.

OS GUERREIROS

Ax-Battler: O novo bárbaro faz jus ao primeiro: continua sendo o mais completo dos lutadores. Tem golpes de grande alcance, e é apenas um pouco mais lento que a amazona. Golpe especial: Espada de Fogo

Tyris Flame: a antiga amazona tinha a magia mais poderosa - mas a desta aqui é igual às dos outros personagens. Tem boa velocidade, mas alcance de ataque pequeno. Golpe especial: Arremesso de Espada.

Proud: Este escravo rebelde é o mais forte de todos, exatamente como parece. Muito lerdo, golpes de alcance razoável. Golpe especial: Magia do Furacao

Kronos: O homem-pantera é mais rápido e ágil dos guerreiros, com um alcance de ataque superior ao do escravo e ao da amazona. Golpe especial: Patada da Morte

O Homem-Passaro: E um dos melhores personagens mas só pode ser escolhido no Modo Versus. No jogo normal, ele aparece no final da fase 6. É rápido, forte e tem golpes de longo alcance

CRÍTICA. Ô mancada: os inimigos podem se defender. Seus golpes especiais são bem legais, mas, em comparação com os outros jogos da série, esse é o pior!

Tipo de Jogo	Luta
Capacidade	4 mega
Nº de Fases	14
Nº de Jogadores	1 ou 2 simultâneos
Fabricante	SEGA

DESAFIO | DIVERSÃO | CLASS. FINAL

MORTAL KOMBAT

PREVIEW

Parabéns, felizes usuários de Mega. Vocês poderão jogar este game com todo o sangue a que têm direito!

Todo mundo lembra de Mortal Kombat quando falamos em games de luta com personagens digitalizados, mas se esquece do primeiro game a usar esse recurso com sucesso - o saudoso Pit Fighter. Na verdade, Mortal Kombat é uma bem-sucedida mistura de Pit Fighter com Street II, combinando os lutadores digitalizados do primeiro e os golpes, magias e tipos exóticos do segundo. Mas o que mais atrai os fãs de Mortal Kombat é o excesso de violência, com muito sangue e morte. Aliás, sangue espirrando com os golpes também foi um pioneirismo de Pit Fighter - e, como se sabe, sua versão para Mega veio tão sangrenta quanto o arcade. Pois bem, é com muita satisfação que informamos: o mesmo vai acontecer com Mortal Kombat para Mega Drive.

OBA! Vai ter sangue!

Não era nada assim tão difícil de se prever. A escrupulosa Nintendo, deveras preocupada com as criancinhas do mundo, não incluiu nenhum sangue ou carnificina em sua versão para SNES - enquanto a Sega teve piedade dos fãs de violência e manteve tudo igualzinho ao arcade. À primeira vista parece que isso não acontece, mas basta introduzir um código (veja box) que tudo o que há de violento aparece: os golpes mais fortes fazem seu oponente sangrar, e todos os Golpes Fatais estão presentes. E, acredite se quiser, alguns estão até mais nojentos que no arcade. Viva a Sega!

GORO

Lutador mais forte do game. É discípulo de Shang Tsung, transformado magicamente num pavoroso homem-dragão de quatro braços. Usa as mãos de baixo para segurar o oponente enquanto desce o pau com as de cima. Pode acertar um adversário mesmo no chão, pulando em cima dele. Quando Goro é destruído, dá pra escutar o escândalo a léguas de distância...

SHANG TSUNG

Este maligno feiticeiro conduz o torneio, mas não se contenta apenas com vitórias e derrotas: amaldiçoado pelos deuses, precisa de almas humanas para manter sua imortalidade. Ele rouba as essências de todos os guerreiros mortos na arena (inclusive Goro!), ganhando também suas magias e golpes especiais. Com todo esse arsenal de poderes, Shang Tsung é um chefe final difícil de vencer.

DANDO O SANGUE POR UMA DICA

Quando aparecer na tela a mensagem sobre "Codes of Honor" (Códigos de Honra) pressione no controle 1: *A, B, A, C, A, B, B*. Você ouvirá a voz de Scorpion dizendo "Come on!" (Vem Cá!). Isso é sinal de que o truque funcionou - agora o game vai ter sangue e morte de montão!

MC KIDS IN TREASURE LAND

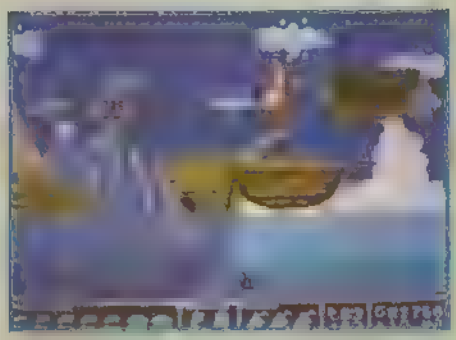
Humm! Com água na boca, galera? Tratem de abocanhar esse game!!!

Nham! Nham! Essa é a segunda versão de um jogo da gigantesca Mac Donald's feito para Mega Drive. A primeira versão fez um sucesso bem grande nos EUA, e há pouco tempo foi lançada aqui no Brasil, mas quem disse que os japoneses podiam esperar? Fominhas como são, trataram de fazer um jogo "delicioso"... Nhac, nhac! Agora o jogador não tem mais como personagens os garotos da antiga versão. Agora você pode ser o próprio Ronald Mac Donald's. He, he!

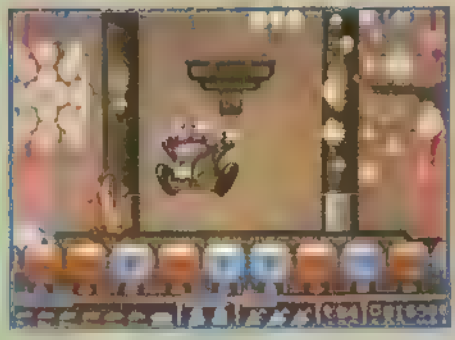
Azedão Folgado

A aventura de Ronald começa quando ele descobre que um azedão folgado está querendo acabar com a felicidade do mundo destruindo todos os Mac Donald's existentes, imaginem só (acabar com os Big Mac, nãooo!) e, vendo tal situaçao, o palhaço, que não é bobo, trata de ir atrás do babaca. Durante sua jornada, Ronald poderá contar com uma série de itens, digamos, apetitosos, eles são: Big Mac, Mac Salada, Mac Fritas, Sundae, etc...
Já deu para sacar que o palhaço fominha vive numa boa, né.
Pois é, para que os jogadores também fiquem numa boa, esse game é bem baba, ou seja, é pegar e papar. Topas? Esqueça seu regime, o importante aqui é ser feliz.

Vida boa! Daqui a pouco esse cara vai dizer que passa as férias no Caribe, junto com o Wolferrá! Fique na sua que já, já, você chega lá..



Esse é o chefão final - o azedão acha que pode dominar o mundo... se pelo menos fosse bonito! Bata bastante nesse beiço inchado!



A sua única arma do jogo é o raio, que pode ser aumentado conforme os itens que você pega. Além dele, tem uma cordinha pra se pendurar.

Os chefes de fase desse jogo são pra lá de estranhos, cada um mais maluco que o outro. Mande raios neles e fim de papo.

Durante o game, você poderá utilizar um montão de itens, que são adquiridos nas lojas que você encontra pelo caminho.

Os gráficos do jogo são muito bonitos e coloridos - o ponto alto do game. Pena que seja bem fácil, o que faz perder um pouco a graça.

É BICO!

Seguinte, moçada: esta versão de MC Kids é, como se diria, baba. Vale uma locação para quem manja um pouco. Mas, se você está começando, é um bom aquecimento. Certo?

CRÍTICA - Nham! Tô com água na boca: o paraíso dos gordinhos agora em minhas mãos. Ha! ha! Um toque muito bonito nos cenários e personagens do game.

GRÁFICO	SOM	DIFÍCIL	DIVERSÃO	GLOBAL

Tipo de Jogo: ..... Aventura
Capacidade: ..... 8 mega
Nº de Fases: ..... Não fornecido
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: ..... VIRGIN

O estilo

"pancadaria em movimento" chega com tudo para o Sega CD

O enredo é bem conhecido: tudo começou quando Mike Haggar, profissional da luta-livre, foi eleito prefeito de Metro City. Sua primeira providência seria colocar um fim na gangue de rua mais poderosa da cidade. Mas o chefão Mad Gear pegou pesado e seqüestrou Jessica, filha de Haggar, planejando forçá-lo a desistir de sua guerra contra o crime. Agora o velho Mike ficou furioso, rasgou a camisa e saiu pelas ruas disposto a detonar Mad Gear e salvar sua filha. Para isso ele conta com a ajuda de Cody, namorado de Jessica, e Guy, expert em artes marciais. Pronto: vai começar a distribuição de pancadas!

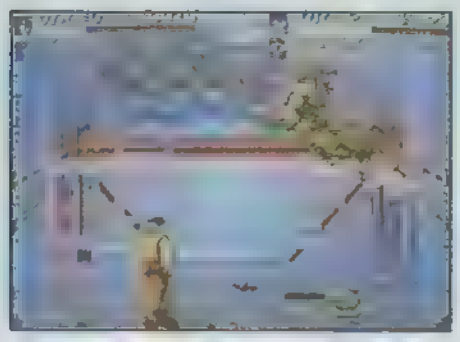
Um game que deu certo

Street Fighter II consagrou os games de luta, e até agora não foi desbancado por nenhuma das inumeráveis imitações que pintam por aí. Mas o mesmo não aconteceu com Double Dragon, o "pai" dos games de luta com scroll, que ficou esquecido e passou a tocha para sucessos como Streets of Rage e Final Fight. A versão de Final Fight para SNES pecou pela qualidade do som - mas, obviamente, isso não acontece no Sega CD. Ele está agora completíssimo, não faltou nenhuma das fases do arcade. Claro que o game aceita dois lutadores simultâneos, que podem jogar com Haggar, Cody ou Guy. Preparado para dar umas bifas?

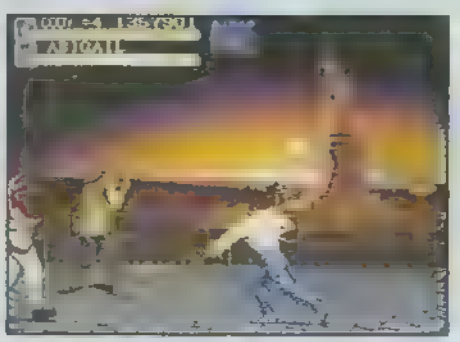
SLUM: Este e o chefão Trasher. Arrebente-o com uma sequência de dois golpes e depois vire dando um golpe no ar. Repita até acabar com ele.

SUBWAY: Na segunda fase você entra no ringue para enfrentar o chefe Katana. Use a mesma tática anterior. Mas, tome cuidado!

WEST SIDE: O nome deste chefe é Edie. Use socos e fique esperto com as rajadas de sua metralhadora. Pegue o chiclete no chão.



INDUSTRIAL AREA: Rolento, chefe da fase, é um cara literalmente explosivo. Agarre-o sempre que ele bobear após seus ataques com granadas.



BAY AREA: Que nervosinho! Também pudera, seu nome é Abigail. Para detonar o sujeito, o negócio é apelar para socos e golpes especiais.

UP TOWN: Beleza! Você chegou no Belger, manda-chuva dos criminosos. Acerte o cara com voadoras e golpes especiais até derrubá-lo.

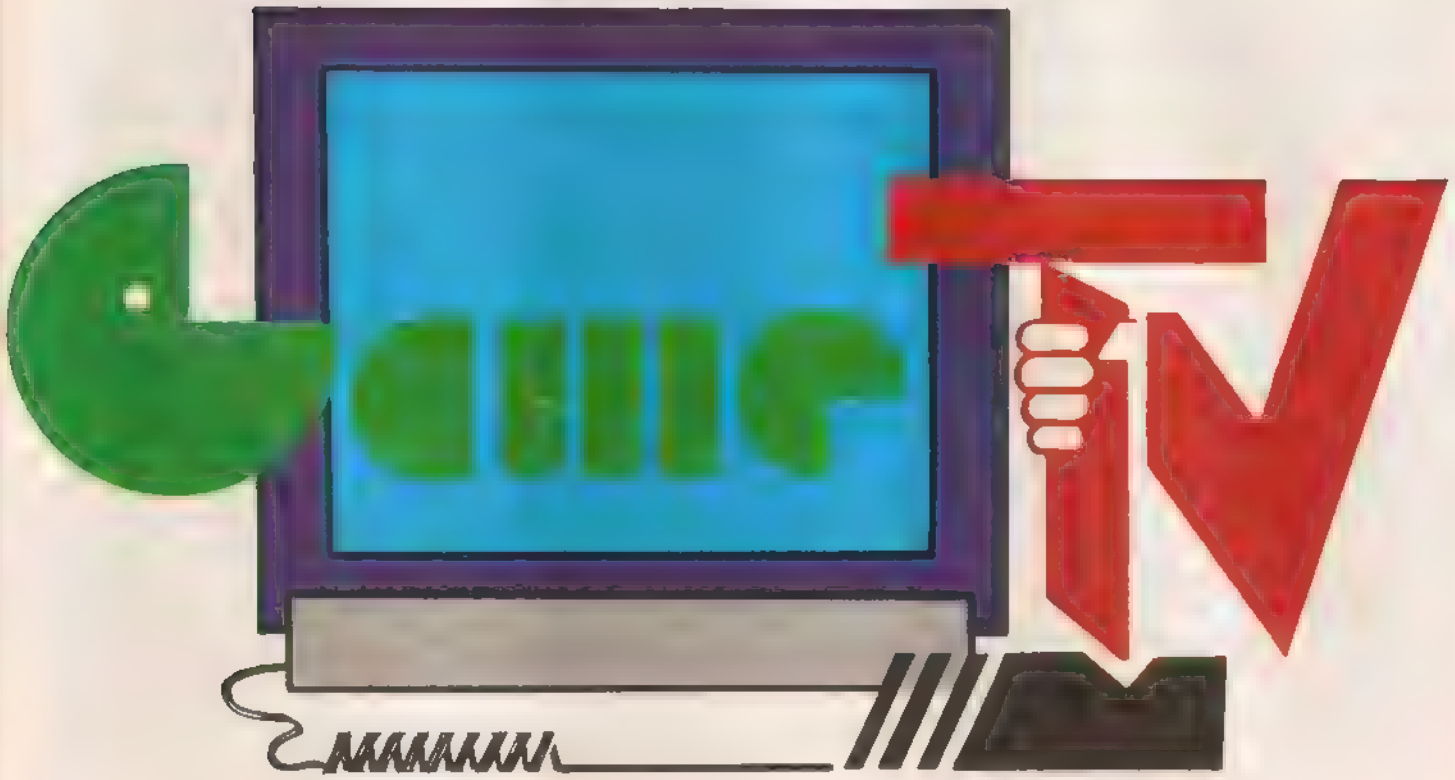
Olha o final aí! Jessica foi salva dos malfeitores, e o crime organizado em Metro City já era. Mas será esta a última aventura de Cody, Guy e Haggar? Não aposte nisso...

FASE DE BÔNUS: A boa e velha fase de detonar o carango, e ainda alguns vidros no depósito, no menor tempo possível.

CRITICA: É, galera! O que parecia impossível de melhorar, foi melhorado, "duca". O som tem vozes digitalizadas e a apresentação está chocante.

Tipo de Jogo	Luta
Capacidade	CD
Nº de Fases	6
Nº de Jogadores	1 ou 2 simultâneos
Fabricante	CAPCOM

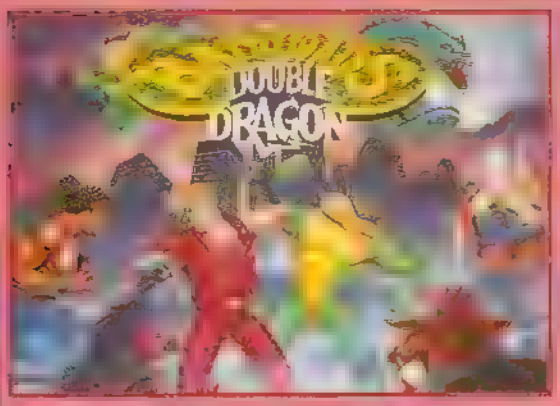
Se ligue no maior programa de games do planeta!



Dicas, lançamentos e tudo o que rola no mundo dos games sem tirar o pé de casa!
Todos os sábados às **14:00** hs. na **TV GAZETA**

QUEM MARCAR, VAI DANÇAR!

eryação produções



A Tradewest reuniu em um mesmo jogo ninguém menos que os astros de dois dos maiores games de luta horizontal - o detonante Battletoads e o clássico Double Dragon, juntos num game com um estilo todo especial de jogabilidade.

Doubletoads & Battle Dragon

O jogo é uma verdadeira salada feita com os dois jogos: você escolhe entre os dois garotões de rua e os três sapos radicais. Mas, se por um lado os heróis se uniram, o mesmo aconteceu com os vilões: o desafio agora é enfrentar a gangue de punks Black Shadow juntamente com os capangas suínos de Dark Queen. Os cenários também coletam elementos de ambos os games: podem ser urbanos num momento e psicodélicos no outro. Os gráficos estão ótimos para 8 bits, bem como a dificuldade e a diversão. E então? Vai encarar ou ficar aí encolhido no canto?

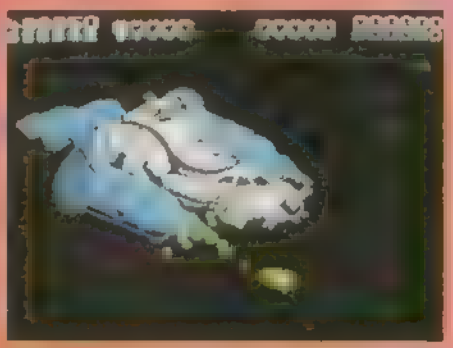
Zits, Rash, Pimple, Billy Lee e Jimmy Lee unem as forças para a novidade imperdível

...ga só! As artes marciais de Double Dragon e os golpes ignorantes dos Battletoads. Será que os inimigos têm chance?

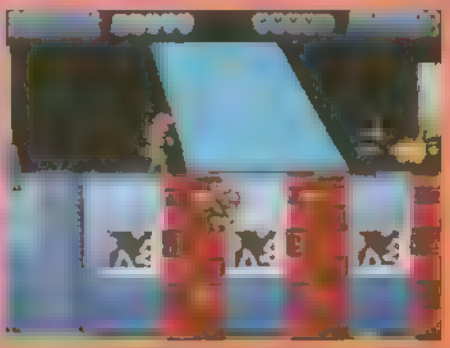
Logo na primeira fase já dá pra sentir o clima. muita porrada. Pegue as vidas e amasse Abobo com cabeçadas e sequências de socos.

Pegue o bastão e aplique pauladas à vontade. Jogue as bombas de volta para o cara do elevador. Agora o negócio é detonar Buzz com voadoras.

Nada de cavalheirismo: trate de puxar os cabelos das gatas. O mestre da fase é o famigerado "Metranca" - bata sem parar. Quando soar um alarme, fique abaixado.



Uma pausa na pancadaria: agora o game foi para o espaço e ficou parecido com Asteroids (alguém lembra?). Estoure todos os canhões da nave-mãe. É bico!

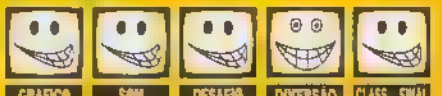


A nave-mãe já era. Pegue carona no míssil para impedir que ele destrua a Terra. Cuidado com o fogo e mate o chifrudo com voadoras. Quando pintar o chefe, tente não ficar embaixo dele

A Terra está salva, mas tem uns terráqueos que querem apanhar. Cuide de es e pegue itens nos lustres. O chefe da fase é Shadow Boss - pendure-se nos lustres para fugir do ataque espinhoso!

Dark Queen, afinal. Pegue os itens que saem do computador e fuja quando aparecer fogo no chão. Quando a gatona pintar, não pule: é só moer de pancada. Não é tão difícil quanto parece!

CRÍTICA - Bumm! Essa nova aventura esta muito legal, jogaço! Só que os fãs dos sapos vão ter que aceitar que os Double Dragon são melhores! *Que Pena!*



Tipo de Jogo: ..... Luta
Capacidade: ..... 2 mega
Nº de Fases: 7
Nº de Jogadores: ..... 1 ou 2 simultâneos
Fabricante: ..... TRADEWEST

STREETS OF RAGE

O Master ganha versão do maior clássico da briga de rua desde Double Dragon

O sindicato do crime domina a cidade! Até mesmo a polícia se tornou corrupta e está sob seu comando. Mas três jovens policiais inconformados resolveram sair no braço e acabar com os marginais que aterrorizam a população: Adam, um pugilista com muita força nos punhos; Axel, perito em artes marciais; e Blaze, uma judoca gatíssima. Eles estão decididos a limpar as ruas e abrir caminho até o covil dos bandidos.

Tripé clássico

Streets of Rage foi, por um bom tempo, o melhor game de luta para Mega Drive - e agora o Master é contemplado com sua merecida versão. Os personagens formam o manjado trio fortão-ágil-médio: Adam é forte, mas lento; Blaze é fraca, mas veloz; e Axel fica no meio-termo, com força e velocidade equilibradas.

O game aceita dois jogadores, que vão atravessar oito cenários, desde as alamedas de um shopping até o próprio quartel-general do sindicato do crime. Bom aperitivo enquanto não pinta Mortal Kombat para Master System.

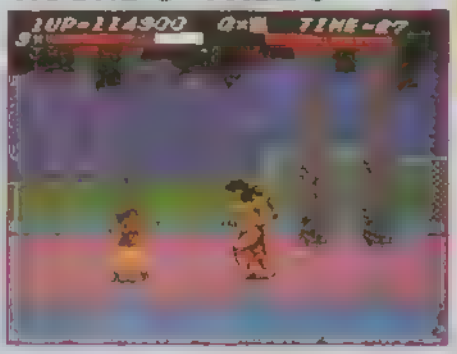
ROUND 1 - FASE 1

Você começa pelas ruas de New York. Aplique seqüências de socos e agarre o inimigo antes de derrubá-lo, assim poderá detonar os adversários. O chefe desta fase é um punk - desvie de seu bumerangue e agarre-o.

ROUND 2 - FASE 2

Agora, nos subúrbios, aproveite para detonar alguns barris e pegar os itens de dentro. Tome cuidado com a mulher de chicote e o palhaço malabarista. O chefe desta fase é um lunático com garras agfiadas. Solte o poder nele!

ROUND 3 - FASE 3



Humm... Preocupe-se apenas em pegar todos os itens que recuperam sua energia. O brutamontes metido a Rambo é o inimigo desta praia. Espere que ele venha correndo para atacá-lo e fuja. Depois mande socos.

ROUND 4 - FASE 4

Você está numa ponte: não marque bobeira e aproveite o belo cenário ao fundo para acabar com os inimigos. O fortão desta fase é um gordo que solta fogo pela boca - prenda-o no canto e soque sua barriga.

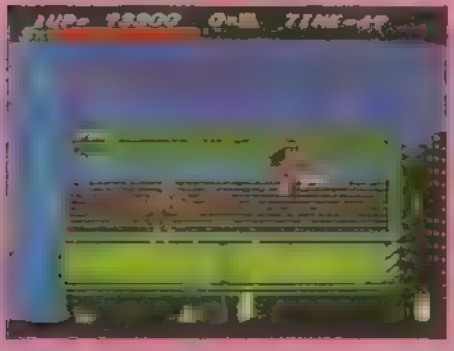
ROUND 5 - FASE 5

Não fique enjoado! Chegando ao barco a dificuldade aumenta um pouquinho. Você enfrentará o "Rambo" e duas gatinhas. Seja mal-educado e dê muitas voadoras nas mocinhas. E só pra variar, solte um poder.

ROUND 6 - FASE 6

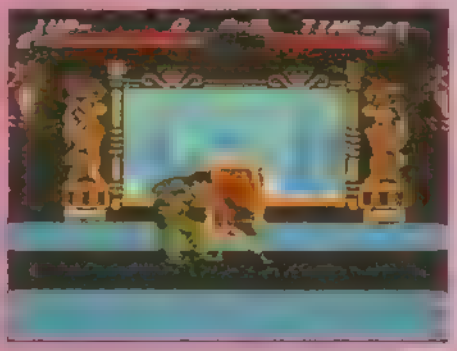
Aqui dentro, fique atento à esteira e aos raios que vão do teto até o chão. Você enfrentará o gordão e o navalha novamente, mas o chefe é um baixinho estranho que joga mísseis. Pule e dê muitas voadoras.

ROUND 7 - FASE 7



Agora, no elevador do arranha-céu, seja esperto e jogue todos os seus inimigos lá de cima pra se esborracharem. Essa fase não tem chefe.

INIMIGO FINAL



Esse folgadão vai mandar seus capangas pra briga. Quando você terminar com sua gangue, ele o enfrentará - só que com uma metralhadora.

CRÍTICA - Até que enfim! A nível de 8-bits um ótimo lançamento, pena que as musicas de Yuzo Koshiro percam a qualidade. Mesmo assim o jogo vale a pena.

Tipo de Jogo ..... Luta
Capacidade ..... 2 mega
Nº de Fases 8
Nº de Jogadores: 1
Fabricante: ..... SEGA

WORLD HEROES 2

A SNK quer detonar mesmo! Depois de Fatal Fury I e II, Art of Fighting e World Heroes I, lança agora para Neo Geo o maior sucesso do momento. World Heroes 2 consegue ser uma mistura de lutadores e nacionalidades ainda mais aloprada que Street Fighter II, com gráficos e sons pra lá de sensacionais. As magias são originais e engraçadas, e o desafio é duríssimo - até no modo Easy é difícil terminar o jogo. E o número de megas, como sempre, é pra acabar com o papo: só 146!

Tem cada tipo...

Hanzou, japonês, ninja da família de Iga; **Fuuma**, japonês, mestre do fuuma-ninja; **Kim Dragon**, coreano, lutador de kenpoka; **Janne**, francesa, uma gatinha espadachim; **Rasputin**, russo, imitador do Zangief de Street Fighter II; **J. Carn**, mongol, um invencível conquistador; **Brocken**, alemão, uma cópia descarada do Vega; e **Muscle Power**, norte-americano, craque de luta livre. Os oito maiores lutadores do mundo voltam a medir forças, agora com seis novos desafiantes: da Tailândia, o kickboxer **Shura**; da Noruega, o viking **Erik**; da Nova Guiné, o feiticeiro **Madman**; da América, o quarterback **J. Maximum**; do Japão, a judoca **Ryoko**; e dos sete mares, o pirata **Captain Kidd**

Nenhum console doméstico viu game de luta mais animal que este.

CAPTAIN KIDD
Nacionalidade: Sete Mares
Estilo: Pirata
Dados Pessoais: Um violento lobo-do-mar que se cansou de saquear e roubar e agora quer machucar outras pessoas.

SHIP LAUNCH ↓↘→ e A

ERIK
Nacionalidade: Norueguês
Estilo: Viking
Dados Pessoais: Um viking sanguinário, que se diverte cortando pessoas com seu machado e usando armas da mitologia.

FREEZE BREATH ←↙↓↘→ e A

J. MAXIMUM
Nacionalidade: Americano
Estilo: Jogador "cavalão"
Dados Pessoais: Provavelmente foi expulso do futebol americano por ser violento demais. Ele é cruel, forte e gosta de bater.

SHOT ↓↘→ e A

MUDMAN
Nacionalidade: Papua, Nova Guiné
Estilo: Guerreiro místico
Dados Pessoais: Este macumbeiro surpreende seus oponentes com métodos de luta não ortodoxos, incluindo chamar a alma de seus inimigos.

SPIRIT CALL →, B Próximo ao inimigo

RYOKO
Nacionalidade: Japonesa
Estilo: Judô
Dados Pessoais: Essa garotinha é o cúmulo da velocidade. Ela gosta de rodar pela tela para bater em seus inimigos.

SPEED KICK A e B Juntos

SHURA
Nacionalidade: Tailandês
Estilo: Muay Thai
Dados Pessoais: Um guerreiro disciplinado, que virou um matador com táticas de ataque rápidas combinadas com muita força e concentração

FLYING KNEE KICK ↓↑ e B

HANZOU
Irmão de Fuuma, mas ele não vai muito com a cara do irmão. O seu dragon punch tem um alcance grande.

KOH RYU HA →↓↘ e A

FUUMA
O cara é bem invocado! O seu helicóptero é maluco e ele pode dar o dragon punch em pleno ar.

REPPUZAN ↓↘→↓↘→ e A

JANNE
Essa mina é demais - com golpes rápidos e fortes, deixa os adversários no chão. Dizem que quer acabar com o trono de Chun-li e ficar com o Capitão Ninja.

SWORD OF JUSTICE ↓↑ e A

RASPUTIN
O mensageiro da paz e do amor está aí, mas não é bundão - defende-se muito bem e eletrocuta seu adversário rapidinho.

THUNDER BLAST ←↙↓↘→ e A

KIN DRAGON
Muito parecido com Bruce Lee, ele utiliza técnicas de Kung Fu Shao-Lin. É bastante ágil e bom lutador. Seu dragon kick detona!!!

HYAKU RETSU KEN A Rapidamente

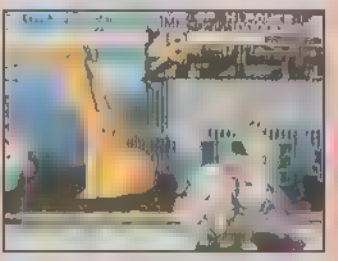
BROCKEN
Imitação de Vega, é mais um general que não deu certo no exército e agora tenta um futuro nos games, é meio robô e meio homem, tem algumas porcas soltas!

GRENADE LAUNCHER ↓↘→ e A

J. CARN
Este mongol é ferradão. Uma grande massa de problemas. Utiliza mais a força do que a cabeça. Um bruta montes.

MONGOLIAN DINAMITE ↓↑ e A

MUSCLE POWER
Esse montão de músculos é um folgado, muito convencido ele acha que a brutalidade é o que interessa. numa briga dá pilões rotatórios e tudo o mais.



MUSCLE BOMBER 360° A

QUADRO DE GOLPES

CAPTAIN KIDD
SLASH KICK ←→ e B
SHARK KNUCLE ←→ e A
SHARK UPPER ↓↑ e A

ERIK
HEAD BUTT ←→ e A
THOR'S HAMMER ↓↑ e A
WAVE OF DESTRUCTION ←↙↓↘→ eB

J. MAXIMUM
TOUCHDOWN SLAM ←→ e A
PUNT ↓↘→ e B
SUPER SMASH → ↓↘ e A
SMASH ←→ e A

MUDMAN
SPIRIT THROW ↓↘→ e A
MUJ CUTTER ↓↙← e A
MUD GIRO ↓↙← e B

RYOKO
HAND OF GOD →↓↘ e A
ROLL →→ e A
DOUBLE THROW →↘↓↙←→ eB

SHURA
STRIKING PUNCH ←→ e A ou B
AIRBONE TWIRL KICK ↙↗ e B
AIRBONE TWIRL PUNCH ↙↗

HANZOU
NIPPON FURIN KAZAN ↓↙← e B
REKKOZAN ↓↘→ e A

FUUMA
NIPPON PURIN KAZAN ↓↙← e B
EN RYU HA →↓↘ e A

JANNE
ALRA BIRD ←→ e A
AERIAL SWORD ←→ e B

RASPUTIN
SNOW HURRICARE ↓↘→ e A
MUJ CUTTER ↓↙← e B
FIREBALL ↓↘→ e B

KIN DRAGON
DRAGON KICK ↓↑ e B
GREAT KICK A E B Juntos

BROCKEN
ELETRICITY A Várias vezes
GRENADE ARM ↓↘→ e B
TORNADO ↓→↘ e A

J. CARN
MOURO H. DOH ←→ e A

MUSCLE POWER
DASHING PUNCH ←→ e A
TORNADO B. SMASH 360° B
SUPER KICK ↓↘→ e B

* TODOS OS MOVIMENTOS FUNCIONAM QUANDO O INIMIGO ESTÁ A SUA DIREITA.

NORMAL GAME e DEATH MATCH

Normal Game é o mesmo de sempre: quem vencer dois rounds ganha a briga. Já no Death Match (que está diferente da versão anterior) é apenas um round, e uma única barra de energia para os dois lutadores. Essa barra funciona como um "cabo de guerra": você acerta o adversário e o lado dele diminui; ele acerta você e o seu lado é que diminui. Mas aqui a morte não é definitiva, mesmo depois de morto você ainda encontra forças para voltar à luta - embora com pouca energia.

CRÍTICA - Imagine 146 mega na sua mão... é perfeição que não acaba mais. Poucos games agradam tanto pela beleza dos gráficos, quanto pelo desafio.

Tipo de Jogo ... Luta
Capacidade ... 146 mega
Nº de Fases ... 16
Nº de Jogadores ... 1 ou 2 simultâneos
Fabricante ... ALPHA

MULTIMÍDIA

O FANTÁSTICO 3DO

Tudo sobre a chegada dos CDs ao mundo dos videogames, e como isso afetará a próxima geração de jogos

Os games andam cada vez melhores e com um apetite cada vez maior por memória. Os primeiros cartuchos para Mega Drive e SNES tinham apenas 4 Megabits (veja box), e games para Nintendo 8 bits não alcançavam nem 1 Mega. Não era muito, mas suficiente para um **Super Mario 4**. O avanço tecnológico permitiu games com mais memória, e chegou **Strider** com seus 8 Megas - cifra fantástica para a época! Mas o tempo passou e os games de 4 Megas estão quase extintos. Novidades como Street Fighter II, Streets of Rage II e Bubsy usam 16 Megas, e a próxima geração de jogos terá de 20 a 24 Megas (Street Fighter II Champion Edition, Eternal Champions). Onde isso vai chegar?

Este cart de 3-D de lutas espaciais leva o entretenimento ao limite!

No CD-Rom, claro! Durante a Feira de Chicago percebemos que ele está com presença garantida no futuro do lazer eletrônico. Basta ver que a Sega, as empresas de informática e até a nova 3DO (veja box) elegeram o CD como forma de apresentar seus principais lançamentos. A Nintendo foi a única que não embarcou nessa até agora, acreditando que seu console não precisa de tal novidade, usando a mesma estratégia de marketing utilizada para o Nintendo 8 bits. Vamos ver quem está com a razão...

DOS PIONEIROS AOS DIAS DE HOJE

A entrada dos CDs no mundo dos games começou no Japão. Uma empresa sempre em busca de novas tecnologias, a **Nec**, havia lançado um console que estava fazendo grande sucesso, perdendo apenas para o conhecido Famicom (Nintendo 8 Bits). Era o **PC-Engine**, conhecido nos States como **Turbo-Grafix**.

A Nec, percebendo que o custo da fabricação de um cartucho era muito maior que o de um CD, lançou um CD-Rom para seu console.

Os jogos desta nova mídia custavam entre 10 e 20% mais barato que os mesmos títulos em cartucho. Além disso, a trilha sonora era sempre melhor, pois era tocada pelo CD. Uma nova versão foi lançada recentemente no Japão, o Turbo-R, e deve chegar logo ao mercado americano.

Pulamos para os Estados Unidos. Lá o CD-Rom se espalhava, e alguns fabricantes descobriram que a palavra **MULTIMÍDIA** venderia ainda mais computadores (e drives de CD, e placas de som, e programas, etc.). Foi criado um padrão para a multimídia, o MPC. Pronto! Isso fez com que quase todas as outras empresas, incluindo IBM, Compac e Dell, lançassem máquinas MPC compatíveis - aumentando o potencial de crescimento da multimídia no PC.

Voltemos para o Japão. A Sega percebeu que as coisas não iam bem para seu 16 Bits, o Mega Drive. Mesmo tendo saído quase 2 anos na frente, o Super Famicom da Nintendo vendia feito água - por ser um produto superior e ter uma campanha de marketing mais agressiva. Na tentativa de reverter essa tendência, a Sega tenta uma cartada desesperada. Lança um produto ainda experimental, não totalmente dominado por seus programadores: o **Sega-CD**. Mas a falta de qualidade nos primeiros games quase matou o aparelho por lá. Atualmente, uma nova versão, mais simples e barata, tenta mudar o perfil de vendas - mas será uma tarefa dura derrubar a Nintendo em seu próprio território.

Retornemos aos EUA. A Sega local, já pioneira no mercado de 16 Bits, lança o Sega-CD pelos mesmos motivos que sua irmã japonesa - com cautela para evitar cometer os mesmos erros. Investindo em software, a Sega incentivou suas licenciadas a criarem jogos de qualidade para o Sega-CD. *(foto abaixo)*

Criou também o sofisticado **Sega Multimedia Studio**, na Califórnia, equipado com supercomputadores idênticos aos da **Industrial Light & Magic** - empresa de efeitos especiais de George Lucas.

A primeira obra desse estúdio foi nada menos que o game **Jurassic Park**.

A FAMÍLIA ULTRA

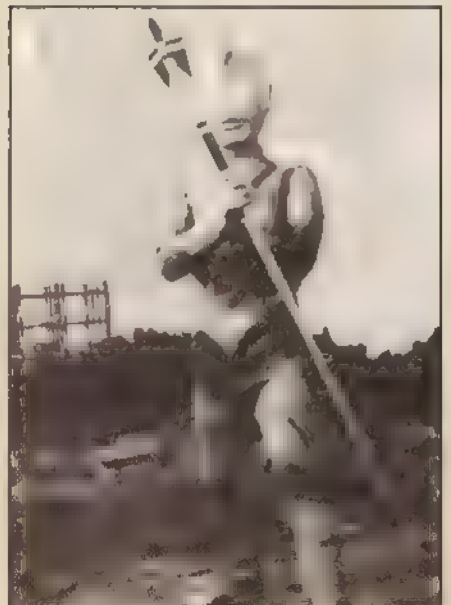
O público brasileiro conheceu três Ultras. **Ultraman** chegou à Terra em perseguição ao um monstro fugitivo quando colidiu acidentalmente com uma nave da Patrulha Científica. Para salvar a vida do piloto, o ser espacial fundiu-se a seu corpo dizendo: "Quando estiver em perigo, use esta cápsula Beta. E você, Hayata, se transformará no Ultraman! ULTRAMAN!" Assim surgiu um super-herói com um arsenal de golpes e raios espaciais, detonando todos os monstros que pintaram nos 39 episódios da série.

ULTRASEVEN, o segundo Ultra, seria o melhor de todos segundo os fãs. Um explorador espacial de M-76 viu um alpinista cortar a própria corda para salvar o amigo. Impressionado, transformou-se em uma cópia do jovem e assumiu o nome de Dan Moroboshi, retornando à sua forma original através de um par de óculos especiais. UltraSeven levava a galera à loucura quando cortava monstros em pedaços arremessando a crista de seu elmo, e também quando usava suas cápsulas com monstros miniaturizados - que o herói devolvia ao tamanho normal para enfrentar os inimigos. Mas os tais monstros eram tão fracotes que, no final, Seven tinha mesmo que resolver tudo em pessoa. A seguir viria **O Regresso de Ultraman.** Não se tratava da volta do Ultraman original, mas de Ultraman Flash - um novo herói praticamente idêntico ao anterior. Enquanto enfrentava dois monstros na Baía de Tóquio, Ultraman viu o jovem Hideki Gô perder a vida ao salvar uma criança. Como no primeiro, o herói juntou-se ao corpo de gô e lhe devolveu a vida. Um dos pontos altos da série foi o episódio "Quando Brilha a Estrela Ultra", onde Dan e Hayata (Ultraseven e o Ultraman original) aparecem para dar uma forcinha.

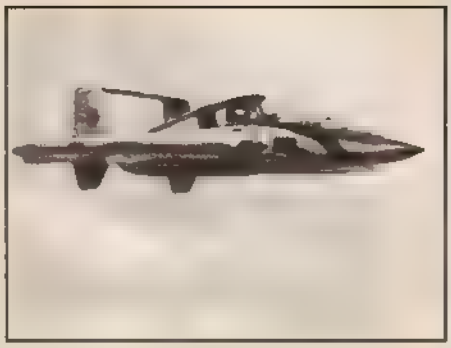
E tem mais!

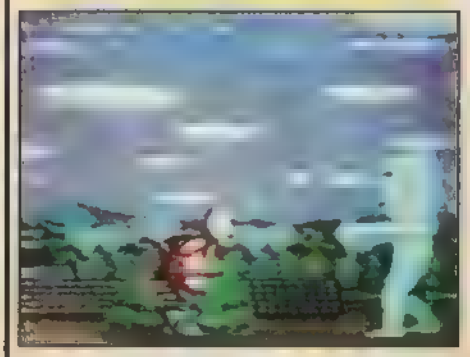
A saga prosseguiu no Japão, e novos irmãos Ultra começaram a pipocar: **Ultraman Ace**, com uma transformação/combinação entre um homem e uma mulher (!); **Ultraman Tarô**, o mais jovem e inexperiente da tropa, com toques de humor; os irmãos **Ultraman Astra** e **Ultraman Leo**, detonando monstros em dose dupla; **Ultraman Joe**, que teve sua origem em desenhos animados, mas ganhou também uma versão em "carne e osso". E, nessas alturas do campeonato, já haviam pintado também o pai e a mãe dos Ultras, bem como o chefão Ultraman King.

O único monstro que os Ultras ainda não haviam vencido era o boicote norte-americano, mas agora Ultraman começa a encontrar seu lugar na América. A façanha



é obra da Tsuburaya Productions, que lançaram nos States **ULTRAMAN - TOWARDS THE FUTURE.** Já com dezessete episódios e efeitos excelentes, a série é uma coprodução australiana com americanos e japoneses no elenco. Já existe até uma editora norte-americana, a Ultra Comics, que coloca nas bancas quadrinhos baseados no novo seriado. A história é a mesmíssima: o herói **Ultraman Great** se incorpora ao jovem Jack Shindo, que morreu heroicamente em Marte (oportunamente aproveitando umas maquetes que sobraram do filme "O Vingador do Futuro"), e desce o pau nos monstros que ameaçam nossa velha Terra. Agora, com o sucesso também no mundo dos games, parece que o futuro dos Ultra está garantido. Resta torcer para que pintem aqui no Brasil os outros heróis da tropa, bem como o Ultraman - Towards the Future.





O cart ULTRAMAN surgiu pouco depois do lançamento do console SNES, e não teve o alarde merecido. A fidelidade com a série de TV é total, inclusive efeitos e trilha sonora.

*Os fãs do herói vão até reconhecer os monstros mais famosos: **Bemular**, que fugiu de Ultraman no primeiro episódio; **Bullton**, criatura de outra dimensão que virou a Terra de pernas para o ar; e o chefão final do jogo, **Z-Ton**, que quase matou Ultraman no fim da série. Já com o recente cart ULTRASEVEN a história foi bem outra. Seu lançamento foi badalado, e o jogo bem que merece: se Ultraman conseguiu uma incrível semelhança com o seriado, aqui o requinte chega a ponto de usar aqueles famosos monstros em cápsulas para amaciar um pouco o inimigo. Tudo leva a crer que O REGRESSO DE ULTRAMAN é o próximo. Vamos aguardar!*

PRÓ-DICAS

YOSHI'S COOKIE
SNES
"COLORIDO"
Para deixar o jogo na versão Champion Edition, use a seguinte manha: na tela de opções do modo Versus, coloque no modo Computer e segure os botões L, R e X. Depois aperte Start e você ouvirá a palavra "Yoshi"... quer dizer que o truque deu certo.

"FORMINHA"
Para ir direto à última fase do puzzle, utilize este password da hora:
fase 10-10 NSVLV4M

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

STREET FIGHTER II TURBO
SNES
JOGAR NA VELOCIDADE "10"
Usando o controle 2, digite ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A. Quando a palavra "Turbo" aparecer bem grande na tela, também se escuta um som afirmando que o truque deu certo.

ESCOLHER OS GOLPES
Quando entrar no modo Versus e aparecer a tela de escolha de "handicap" e "cenário", faça a sequência: ↓, R, ↑, L, Y, B, X e A no controle 2. Assim uma nova tela surgirá e agora se pode escolher entre ligar ou desligar os golpes especiais com qualquer um dos 12 lutadores.

EIJI YAMAGUTI
SÃO PAULO - SP

SOLDADO UNIVERSAL
MEGA DRIVE
TODAS AS FASES
PASSWORDS.

CHSGM - 2ª FASE	PKSND - 7ª FASE
MKSNS - 3ª FASE	CWBPM - 8ª FASE
SGGBY - 4ª FASE	SFTNP - 9ª FASE
JLGPH - 5ª FASE	CMVDG - 10ª FASE
JDRSD - 6ª FASE	BYTCM - 11ª FASE

RAFAEL REISER
ITAJAÍ - SC

STRIKER
SNES
VÁ AS FINAIS
Final da Super Cup RYC9GMGBBBBBB BBBBB_DBBB (repetição de letras)
Final do Indoor XHFJCBG_BBBBBBBB BBQBBB (repetição de letras)

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

DIG DUG 2
NINTENDO
ESCOLHA AS FASES
Quando aparecer a primeira tela de apresentação do jogo, aperte Start: aparecerá uma segunda tela de apresentação. Nessa tela coloque o direcional para cima, conseguindo agora poder escolher as fases que quiser jogar.

ÍTALLO D'ANTONIO F. VILARDO
GLÓRIA - RS

KID KLOWN
NINTENDO
MAIS DIFÍCIL!
Para jogar no nível Hard, digite na tela de apresentação: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B e A.

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

COOL SPOT
MEGA DRIVE
DICA REFRESCANTE
Para passar de fase a qualquer hora do jogo, é só dar Pause no game e digitar no controle 1: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C. Depois disso você escutará um som característico e em seguida aparecerá a tela de "Level Completed" - e você passará de estágio.

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

NINJA GAIDEN
MEGA DRIVE
PULE FASES
Para escolher fase a qualquer momento do jogo aperte Start para pausar o game. Em seguida escolha a fase que quiser jogar através da indicação no alto da tela, usando o direcional. Depois da escolha aperte o botão A e você será mandado para a fase escolhida.

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

ECCO DOLPHIN
MEGA DRIVE
VIDA BOA
Suprimento de ar infinito. É pra já! Não se preocupe mais com a falta de ar: utilize o seguinte password e fique feliz. LIFEFISH

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

FINAL FIGHT CD
SEGA CD
CONTROLE TURBO
Para deixar o botão de SOCO ficar turbo, faça o seguinte: entre no Option, coloque o cursor no Exit. Aí segure os botões A, B e → Depois é só apertar Start.

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

MARIO PAINT
SNES
"MUITO LOUCO"
Logo na primeira tela do jogo, onde aparece o nome "**Mario Paint**", coloque a mãozinha em cima de qualquer letra do nome e dê um clic. Cada letra do logotipo corresponde a um efeito diferente, um mais maluco que o outro!!

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

SUPER MARIO WORLD
SNES
"JOGUE NO CASTELO DESTRUIDO"
Mesmo depois de ter destruído qualquer castelo do jogo, você ainda pode entrar para dar um outro "pau" nos filhos de Bowser. Para fazer isso é só colocar Mario do mapa em cima do castelo destruído e segurar L e R.

"MÚSICA ESCONDIDA"
Lembram os velhos tempos do Nintendo 8-bits, pois é, meu, se você ainda não jogou Super Mario All-Stars, pode matar a saudade com o seu Super Mario World, para isso você deverá ir até o mapa onde aparece a palavra "special" brilhando e ficar lá durante exatamente 2 minutos. Com isso uma outra música será tocada. Aliás, uma música bem legal!

EQUIPE BATATA GAMES
SAO PAULO - SP

SUPER BOMBERMAN
SNES
"MINI-BOMBERMAN"
Ahh! Você sabia que seu personagem pode ficar bem pequeno, para isso você precisará de um password especial que apenas diminuirá o tamanho de seu personagem, não alterando suas habilidades anteriores. *Password especial. 5656*

EQUIPE BATATA GAMES
SÃO PAULO - SP

SUPERPROMOÇÃO LKC VÍDEO DO BRASIL REVISTA PROGAMES AQUI ESTÃO OS 500 GANHADORES

VIDEOGAME NEO GEO SÉRIE PRATA

FRASE: "MAIS VALE UMA PROGAMES NA MÃO DO QUE DUAS REVISTAS SEM INFORMAÇÃO"

RAPHAEL C. GUERREIRO - S. J. CAMPOS - SP

SNES COMPLETO - SAMIR OLIVEIRA DE FALCO - PENAPOLIS - SP

SNES BABY - CHRISTIANE G. HEPNER - RIO DE JANEIRO - RJ

CARTUCHOS PARA SUPER NES - KELSON S. BATISTA - SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - SP. RODRIGO P. RITA - SÃO PAULO - SP. JOSÉ R. F. LOMBA - FERRAZ DE VASCONCELOS - SP. YURI L. SALAME - SÃO PAULO - SP. ALEX G. SANTA MARIA - PINHAIS - PR. PRISCILLA V. SILVA - RIO DE JANEIRO - RJ. ANDRÉ LUIS DA S. CAMBUR - SÃO PAULO - SP.

CARTUCHOS PARA NES - RICARDO N. ALVES - SÃO PAULO - SP. ADRIANO R. DIAS - SÃO VICENTE - SP. ADILSON P. JÚNIOR - VÁRZEA DA PALMA - MG. CARLOS M. RIGONI - QUEDAS DO IGUAÇÚ - PR. HELDER D. S. MOTTA CORTEZ - R. DE JANEIRO - RJ.

45 BONÉS - **Rodrigo da Silva Cruz** - Rio de Janeiro - RJ. **Victor Hugo G. Beltrami** - São Paulo - SP. **Rogério de Souza Coelho** - Osasco - SP. **Mateus Israel Ferreira** - Santa Adélia - SP. **Fabiano Crispim de Souza** - Osasco - SP. **Agnaldo Santos de Barros** - Guarulhos - SP. **Fabiano de Souza Pereira** - Rio de Janeiro - RJ. **Marisol Kageyama** - Mogi das Cruzes - SP. **Felipe Cabral de Mello Tondo** - Pato Branco - PR. **Jeferson Benevuto Luz** - Brasília - DF. **Valmir Euzébio da Silva** - São Paulo - SP. **Paulo Santos de Oliveira** - São Paulo - SP. **Alex G. Santa Maria** - Pinhais - PR. **Douglas B. I. Mundim** - Botucatu - SP. **Leonardo Rodrigues de Albuquerque** - João Pessoa - PB. **Thiago Ricardo Seely** - Curitiba - PR. **Francisco Tarragô Fonseca** - Porto Alegre - RS. **Eduardo Maestri Righes** - Porto Alegre - RS. **Flávio Augusto M. Ferreira** - Fortaleza - CE. **Ricardo Tsuneo Yassaka** - Osasco - SP. **Rogerio da Silva Canaverde** - São Paulo - SP. **Joel Alberto Junior** - Belem - PA. **Marcus Vinicius do C. Kühl** - São Paulo - SP. **Wandeliton Souza do Nascimento** - Natal - RN. **Thiago Tadeu L. de Almeida** - São Paulo - SP. **Francisco Adoniran P. Bastos** - Goiânia - GO. **Alex Carvalho de Souza** - Ibiúna - SP. **Marcelo Adriano Massaro** - Itatiba - SP. **Gustavo Nascimento** - Três Passos - RS. **Alex Altino Barros** - São Paulo - SP. **Rodrigo Gomes Santos** - São Paulo - SP. **Rafael Rodrigues** - Porto Alegre - RS. **Felipe Pegoraro Feljó** - Júlio de Castilhos - RS. **Everton Borges de Castro** - Porto Alegre - RS. **Marco Aurelio dos Reis** - Osasco - SP. **Douglas de O. Agostinho** - São Caetano do Sul - SP. **Wesley C. Ruiz** - Ribeirão Preto - SP. **Ivan Henrique da Silva** - Bragança Paulista - SP. **Helios de Souza L. Filho** - Rio de Janeiro - RJ. **Silvio André da Silva** - Petrópolis - RJ. **Paulo Henrique B. Costa** - Ponta Grossa - PR. **Clayton Luiz Miquelin** - Santo André - SP. **Viviane Clez** - Jaragua do Sul - SC. **Alex Fabio L. Nepomuceno** - Mata de São João - BA. **Alvaro Luiz Pereira Chaves** - Rio de Janeiro - RJ.

100 CAMISETAS - **Christiane Reiser** - Itajaí - SC. **Samuel J. P. Finamoze** - Juiz de Fora - MG. **Carlos E. Weiser** - Itajaí - SC. **Roger Luis B. da Rosa** - Pelotas - RS. **Paulo Nobuo Aral** - São Paulo - SP. **Daniela Cristina P. Quintana** - São Paulo - SP. **Grasiane Costa Xavier** - Ceilândia - DF. **Rodrigo Brum** - Joinville - SC. **André L. Amorim** - Santos - SP. **Rodrigo H. M. Souza** - São Paulo - SP. **Wagner M. Batista** - São Paulo - SP. **Cintia Regina C. de Souza** - Rio de Janeiro - RJ. **Daniel Dias Goi** - São Paulo - SP. **Jeferson L. Jacques** - Pelotas - RS. **Tarcisio André M. Mendes** - Casa Branca - SP. **Eduardo R. de Oliveira** - São Paulo - SP. **Jô Salathiel P. Ponte** - São Paulo - SP. **Claudia B. Nunes** - Feira de Santana - BA. **Wagner R. N. Santos** - Cuiabá - MT. **Francisco T. Fonseca** - Porto Alegre - RS. **Claudemir R. Santos** - Pouso Alegre - MG. **Eduardo Alves Basso** - São Paulo - SP. **Eduardo Vidal N. Ximenes** - Jaboatão - PE. **Tales G. Lazarin** - Catanduva - SP. **Marcela S. Pereira** - Volta Redonda - RJ. **Maicon S. V. dos Santos** - São Paulo - SP. **Francisco R. Pascales** - Varginha - MG. **Nilson L. O. Cezar** - Mogi das Cruzes - SP. **Melissa B. Almeida** - Bertioga - SP. **Rafael C. Teixeira** - Rio de Janeiro - RJ. **Paulo H. Paulino** - Hortolândia - SP. **Fabricio S. Costa** - Piracicaba - SP. **Marcio F. Freitas** - São Gonçalo - RJ. **Bruno B. Soares** - Rio de Janeiro - RJ. **Eduardo F. Conceição** - Gov. Valadares - MG. **Paulo N. Moraes** - São Paulo - SP. **Casimiro J. Silva** - Diadema - SP. **Roberto F. Pinto Jr.** - Santos - SP. **Anderson F. S. Pena** - Salvador - BA. **Alexandre Santiago C. Neiva** - Palmeiras - BA. **Cledson R. dos Santos** - São José dos Campos - SP. **Rodrigo José Parreira** - Belém - PA. **Guilherme F. Silva Junior** - Bragança Paulista - SP. **André F. Gomes** - São Carlos - SP. **Adriana P. dos Santos** - Carapicuíba - SP. **Adriano P. Lopes** - São Paulo - SP. **Leonardo Brisola** - São Paulo - SP. **Jair M. Santos** - Taquara - RS. **Márcio F. Garino** - Itabira - MG. **Enio Onodera** - São Paulo - SP. **Darcio R. Cantelli** - São Paulo - SP. **Fábio A. Amaral** - São Paulo - SP. **Cristiano M. Pereira** - Taquari - RS. **Pedro M. Silva** - Cabo Frio - RJ. **Jaidemir B. Nascimento** - Carpina - PE. **Leonardo A. A. Melo** - São João de Mereti - RJ. **Marcelo O. Lima** - Salvador - BA. **Michel dos S. Porto** - Duque de Caxias - RJ. **Julio C. Avila** - Taboão da Serra - SP. **Antonio R. Filho** - Rio de Janeiro - RJ. **Domênico C. Marques** - São Paulo - SP. **Luciano A. Almeida** - Rio de Janeiro - RJ. **Sandra L. Santos** - Carangola - MG. **Edvaldo M. Rodrigues** - Osasco - SP. **José E. Carvalho** - Piritiba - BA. **Alvaro Laerte P. Pimentel** - Santos - SP. **Maria Luiza M. Souza** - Ubaituba - BA. **Jersieldes A. Martins** - Niterói - RJ. **Jefferson S. Miranda** - Contagem - MG. **Carlos Henrique D. Oliveira** - Ribeirão Pires - SP. **Audrey Patrocinio L. Lima** - São Gonçalo - RJ. **Wellyson J. Silva** - Teresina - PI. **Edson Y. Kato** - São Paulo - SP. **Walker V. Cavalcante** - Campina Grande - PB. **Renato E. A. Filho** - Curitiba - PR. **Rogério R. Sales** - Taiobeiras - MG. **Evandro M. Donato** - Santa Adélia - São Paulo. **Daniel M. Varese** - São Paulo - SP. **Mário S. Oliveira** - Santa Isabel do Ivaí - PR. **Gerson A. Oliveira** - Franco da Rocha - SP. **Maximiliano S. Carvalho** - Praia Grande - SP. **Claudio R. Fiedler** - Joinville - SC. **Rebeca A. Carvalho** - João Pessoa - PB. **Eduardo S. Pereira** - Rio de Janeiro - RJ. **Carlos A. Bento** - São Paulo - SP. **Jailson J. Silva** - São Paulo - SP. **Felipe A. Mendes** - Paraty - RJ. **Fábio A. Santana** - Laranjal Paulista - SP. **Sara Suemi C. M. Yamano** - São Paulo - SP. **Rodrigo J. L. Batista** - São Paulo - SP. **João P. Silva** - São Paulo - SP. **Elgi Tajima** - São Paulo - SP. **Daniel F. Bello** - Guarulhos - SP. **Henrique T. Minami** - São Paulo - SP. **Felipe A. Chaves** - Rio de Janeiro - RJ. **Paulo H. A. Quintana** - São Paulo - SP. **Jussier R. V. Silva** - Rio de Janeiro - RJ. **Fabiano Fernandes** - Santos - SP. **Vandeir S. Santos** - São Paulo - SP. **Leandro Araujo** - Belo Horizonte - MG.

340 ADESIVOS - **André U. Nicoletti** - São Paulo - SP. **Dayse F. Souza** - São Paulo - SP. **André A. Batista** Maranguape - PB. **José Walter** - Santo André - SP. **Laerte Moromizato** - São Carlos - SP. **Darcy José B. Nunes** - Araguari - MG. **Giancarlo P. Chaves** - B. Horizonte - MG. **Alisson M. Donato** - Santa Adélia - SP. **José H. O. Guedes** - São Paulo - SP. **Erica Onodera** - São Paulo - SP. **Gustavo Herminio S. M. Moraes** - Sorocaba - SP. **Paulo H. P. Quintana** - São Paulo - SP. **Ivan Fukuhara** - São Paulo - SP. **Sidnei Tutumi** - São Paulo - SP. **Fernando M. Jarra** - Promissão - SP. **Felipe E. Andrade** - S. Bernardo do Campo - SP. **Rodrigo T. Eller** - São Paulo - SP. **Rafaela C. Teixeira** - Rio de Janeiro - RJ. **Rodrigo C. Zambrano** - São Carlos - SP. **João M. L. Júnior** - Teresina - PI. **Erivelton Luccin** - Rinópolis - SP. **Juliyano A. Faria** - Patos de Minas - MG. **Valdiney C. Silva** - São Paulo - SP. **Mário B. P. Junior** - Juiz de Fora - MG. **Fabricio R. Morais** - Santos - SP. **Mauro C. Filla** - Curitiba - PR. **Marco A. B. Souza** - Ilhéus - BA. **Anderson Bonifácio** - Santo André - SP. **Roberto V. Fonseca** - Brasília - DF. **Rogério Gomes** - Campinas - SP. **João Luiz P. Junior** - São Paulo - SP. **Eduardo Y. Hirata** - Campinas - SP. **Jorge L. V. Martins** - Rio de Janeiro - RJ. **Alexandre B. Oliveira** - São Paulo - SP. **Ivan C. M. Fruchi** - Dracena - SP. **Renato C. Oliveira** - Fortaleza - CE. **Daniel V. Liberman** - Campinas - SP. **Guilherme M. Oliveira** - Rio de Janeiro - RJ. **Victória A. Barasini** - São Paulo - SP. **David A. R. Assis** - Cláudio - MG. **Alan S. Sehn** - Novo Hamburgo - RS. **Alexandre L. Amorim** - Santos - SP. **Luiz Mário B. Sousa** - Aracaju - SE. **Fernando A. D. Santos** - São Paulo - SP. **Marcos L. Barros** - Quirinópolis - GO. **Mauricio F. Lourenço** - Teresópolis - RJ. **Aline A. Chauci** - Rio de Janeiro - RJ. **José C. Colovatti** - Jaboticabal - SP. **Marcelo R. Souza** - Curvelo - MG. **Marcio J. R. Macedo** - Itatiba - SP. **Wagner Pereira** - São Paulo - SP. **Mauro M. Vergne** - São Gonçalo - RJ. **Edson N. Iwamoto** - São Vicente - SP. **Fernando B. Galvão** - São Paulo - SP. **Fábio A. Castro** - Taquara - RS. **Anderson P. Santos** - Carapicuíba - SP. **Brena M. Carvalho** - Aracaju - SE. **Eduardo X. Souza** - Itaperuna - RJ. **Mauricio M. Bourscheid** - Santo Antonio do Sudoeste - PR. **Marcos S. Tacaya** - Salto de Pirapora - SP. **Josué F. T. Júnior** - Rio de Janeiro - RJ. **Verinaldo Dantas** - S. Bernardo do Campo - SP. **Wenderson S. A. Chaves** - Arenápolis - MT. **Rafael Figueredo** - Campina Grande - PB. **Eduardo dos Santos** - São Paulo - SP. **Clóvis D. S. Costa** - Lages - SC. **José S. O. Filho** - Santa Rita - PA. **Eduardo M. Righes** - Porto Alegre - RS. **Felipe S. Borges** - Curitiba - PR. **Giscard F. Agra** - Campina Grande - PB. **Almir R. A. Luciano** - Assis Chateubriand - PR. **Gildenor S. Martins** - Camaçari - BA. **Rafael A. Mezzalira** - Palmeira das Missões - RS. **Valter A. Treib** - Palotina - PR. **Diego F. Barbosa** - Santos - SP. **Sidney M. Fernandes** - Mauá - SP. **Francisco F. Silva** - Rio de Janeiro - RJ. **Fábio V. Possamai** - Bento Gonçalves - RS. **Jersieldes A. Martins** - Niterói - RJ. **André L. L. Rodrigues** - Duque de Caxias - RJ **Rodrigo G. Santos** - São Paulo - SP. **Wagner Y. Fukugauchi** - Osasco - SP. **Alessandra Y. Kageyama** - Mogi das Cruzes - SP. **Gisele Henriques** - Cametá - PA. **Hemerson V. Barros** - Quirinópolis - GO. **Leandro R. Barbosa** - Giruá - RS. **Paulo H. Paulino** - Hortolândia - SP. **Emerson R. Oliveira** - S. Bernardo do Campo - SP. **Nádia F. Paulino** - Hortolândia - SP. **Francisco W. Lopes** - João Pessoa - PB. **Arine R. Silva** - Niterói - RJ. **Vito S. Júnior** - São Paulo - SP. **Cleanto P. Saraiva** - Fortaleza - CE. **Marcus W. Carvalho** - João Pessoa - PB. **Marcilio L. Costa** - Salvador - BA. **Washington G. S. Miranda** - Contagem - MG. **Charles E. P. Silva** - Salvador - BA. **Sergio S. Tamura** - Mogi da Cruzes - SP. **Eduardo S. Silva** - Paranaguá - PR. **Benjamin A. Assmar** - Lagarto - SE. **Alisson M. Donato** - Santa Adélia - SP. **Paulo N. Moraes** - São Paulo - SP. **Gustavo Nascimento** - Três Passos - RS. **Paulo E. M. Filho** - Sertãozinho - SP. **Fernando C. Viotto** - São Paulo - SP. **Rodrigo B. P. Oliveira** - Santa Maria - RS. **Thiago S. P. Souza** - Areia - PB. **Carlos A. Pinho** - Petrópolis - RJ. **Fábio H. Faria** - Recife - PE. **Antonio J. Silva** - Congonhas - MG. **Charles B. Conceição** - São Paulo - SP. **Leonardo V. Cunha** - Petrópolis - RJ. **Anderson D. Silva** - Mauá - SP. **Fernando M. Guimarães** - São Paulo - SP. **Tiago P. Voltini** - Santana do Livramento - RS. **Marcus V. M. Cabral** - Rio de Janeiro - RJ. **Felipe C. Cardoso** - Porto Alegre - RS. **Clayton de Almeida** - Três Corações - MG. **Ricardo Zugaib** - São Paulo - SP. **Norton J. D. Pacheco Júnior** - Salvador - BA. **Artur L. Santos** - São Paulo - SP. **Waldir X. Klempóvous** - Curitiba - PR. **Augusto C. M. Barbosa** - Jequié - BA. **Claudio R. C. Moraes** - São Luís - MA. **Wandeliton S. Nascimento** - Natal - RN. **Adriano A. Gobbo** - Vitória - ES. **José Raul F. Araújo** - Belém - PA. **Rodrigo Fogaça** - São Paulo - SP. **Wesley S. Novaes** - Juiz de Fora - MG. **Loid B. Betiolo** - São Paulo - SP. **Douglas Luchetta** - São Paulo - SP. **Wagner S. R. Evangelista** - São Paulo - SP. **Paulo R. Oliveira** - Campinas - SP. **Giselle A. S. Miranda** - Contagem - MG. **Jefferson K. Notario** - São Paulo - SP. **Claiton G. Godoy** - Gravataí - RS. **Cláudia A. F. Lima** - Osasco - SP. **Eduardo E. Vieira** - Rio de Janeiro - RJ. **Ralf F. Santos** - Taubaté - SP. **Carlos L. C. Dutra** - Cidade Ocidental - GO. **Rogério S. Canaverde** - São Paulo - SP. **Martarelli M. Oliveira** - Barra Mansa - RJ. **Rogério A. A. Trani** - Itapira - SP. **Eduardo Kimura** - Londrina - PR. **André L. S. Vieira** - Quirinópolis - GO. **Humberto A. Rodrigues** - Nova Iguaçu - RJ. **Francisco J. Melo** - Fortaleza - CE. **Luigi V. Scavone** - São Vicente - SP. **João B. R. Júnior** - São Luís - MA. **Leandro C. Moura** - Novo Hamburgo - RS. **Gerson S. M. Junior** - São Carlos - SP. **Flávio J. L. Filho** - Porto Alegre - RS. **Ricardo F. Costa** - Florian - PI. **Ronaldo Paiva** - Itaboraí - RJ. **Walquer Dantas** - São Paulo - SP. **André A. Duarte** - Osasco - SP. **Alexandre L. Pinto** - Santos - SP. **Marcos Roberto C. Sales** - Belém - PR. **William C. Silveira** - Porto Alegre - RS. **Wagner Pereira** - São Paulo - SP. **Carlos A. S. Filho** - São Paulo - SP. **Felipe Furtan** - Campinas - SP. **André R. A. Tenório** - São Gonçalo - RJ. **Jair M. Santos** - Taquara - RS. **Nelson M. Júnior** - São Carlos - SP. **Claudio R. Silva** - São Paulo - SP. **Cristiano R. Parreira** - Belém - PA. **Newton E. A. Fonseca** - São Paulo - SP. **Deldebio Coscia** - Campinas - SP. **Paulo H. P. Quintana** - São Paulo - SP. **Emerson C. Amaral** - Santo André - SP. **Augusto R. S. Rocha** - São Paulo. **Giancarlo P. Chaves** - Belo Horizonte - MG. **Lendro Danielski** - Blumenau - SC. **Rubens B. C. Filho** - Recife - PB. **Danielle L. Moraes** - Rio de Janeiro - RJ. **Celso K. Kitamura** - São Paulo - SP. **Marcelo M. Hara** - Curitiba - PR. **Anderson R. Campana** - Curitiba - PR. **Douglas Villanacci** - São Jose do Rio Pardo - SP. **Henrique M. V. Carvalho** - Belo Horizonte - MG. **Marlon C. Silva** - Gama - DF. **Luciano A. Miranda** - Rio de Janeiro - RJ. **Ricardo A. Albuquerque** - Paulista - PE. **Elvanizo J. Marcelino** - Alcântara - MA. **Alessandro A. Guarita** - Uberlândia - MG. **Peterson G. Silva** - Brasília - DF. **Vandeir S. Santos** - São Paulo - SP. **Marcos V. Souza** - Barra Mansa - RJ. **Leonardo R. Albuquerque** - João Pessoa - PB. **Erica F. Silva** - São Paulo - SP. **Erica S. Pessanha** - Campos - RJ. **Fernando A. Uehara** - São Paulo - SP. **Guilherme F. S. Júnior** - Bragança Paulista - SP. **Alexandre Schwagmlein** - Itajaí - SC. **Juliano J. Catalano** - São José do Rio Preto - SP. **Vagner Sripierri** - São Paulo - SP. **Vanderlei Coimbra** - Vilhena - RO. **Valmor T. T. Müller** - Vilhena - RO. **Francis M. Jacobsen** - Timbó - SC. **Márcio B. Chaves** - Piracanjuba - GO. **Winderley P. Carvalho** - Guarujá - SP. **Wagner M. Batista** - São Paulo - SP. **Almir C. A. Silva** - Brasília - DF. **Adriano A. Silva** - São Paulo - SP. **Alessandro Barleze** - Curitiba - PR **Marcus P. Mori** - São Paulo - SP. **Alexandre P. Martins** - Porto Alegre - RS. **Marcos D. Guarnieri** - Sorocaba - SP. **Alexandre J. V. Padilha** - Sinimbu - RS. **Alexandre P. Viana** - Cataguases - MG. **Sidney Yakamoto** - Brasília - DF. **Roberto P. Moti** - Aracaju - SE. **Maria Helena M. Santos** - Maceió - AL. **Alexandre A. Viana** - São Paulo - SP. **Antonio Marcos M. Santos** - Feira de Santana - BA. **Marcelo B. Trotta** - Pelotas - RS. **Alexandre Arcebispo** - São Paulo - SP. **Silvana Rosenthal** - Pres. Epitácio - SP. **Alan F. Leite** - Pimenta Bueno - RO. **Nelson Carvalho** - Ilhéus - BA. **Adenilson W. Cardoso** - Gravataí - RS. **Gualberto J. Damasceno** - Uberlândia - MG. **Thatiane Catóia** - Florianópolis - SC. **Jairo R. Pires** - Manaus - AM. **André F. Gomes** - São Carlos - SP. **Joelma Balmont** - Curitiba - PR. **Airton A. S. Vitor** - S. Cruz das Palmeiras. **Andréia Vanucci** - Casa Branca - SP. **Adriano H. Kakazu** - Campinas - SP. **André Luiz S. Freitas** - Rio de Janeiro - RJ. **Adriano A. Gobbo** - Vitória - ES. **Antonio G. Lima** - Itanhaém - SP. **Antonio Francisco S. Raffaelli** - Jacutinga - MG. **Tamires Correira** - São Luís - MA. **André P. S. Couto** - Salvador - BA. **Anderson M. Oliveira** - São Paulo - SP. **Anderson M. Siqueira** - Aparecida - SP. **Adriano S. Oliveira** - Piracanjuba - SP. **Marc D. Ament** - Itapetininga - SP. **Felipe V. Oliveira** - S. José do Rio Preto - SP. **Luiz de C. Filipeti** - Guaratuba Mirim - SP. **Luzia A. Begalli** - Embu - SP. **Denerval Ferraro** - Astorga - PR. **Ivo J. Santos** - Gravatá - PE. **Bruno O. Boldarini** - São Paulo - SP. **Juliano Tavares** - Valinhos - SP. **Luiz S. Santos** - Santos - SP. **Jair P. Souza** - Garanhuns - PE. **Gregório Ian Brownie** - Sarapuí - SP. **Cassio Viviane** - São Paulo - SP. **Anna Belini** - S. Rita - RS. **Walter C. Assinno** - Prado - PR. **Daniele D. Matos** - Embu - SP. **Antonio Carlos Candal** - Cabreúva - SP. **Sérgio L. Silva** - São Paulo - SP. **Dieter H. Siedschlag** - Corumbá - MS. **Hans V. Grindera** - Lambari - MG. **Sérgio Peixoto** - Ribeirão Preto - SP. **Carlos A. Rahal** - Birigui - SP. **Marcela Hagstrom** - São Paulo - SP. **Tatiana B. Santos** - Itapevi - SP. **Thiago F. Alves** - São Paulo - SP. **Luiz F. Piva** - Indaiatuba - SP. **Aldeir C. A. Silva** - Brasília - DF. **Ailton J. Oliveira** - Carapicuíba - SP. **Regina T. Guimarães** - Jandira - SP. **Renilse G. Santos** - Campinas - SP. **Nayara G. Andrade** - Vitória - ES. **Wagner L. Araújo** - Olímpia - SP. **Paulo R. D'Amaro** - Catanduva - SP. **Paulo H. Sampaio** - Boituva - SP. **Wagner T. Kawata** - Queluz - SP. **Gildásio K. Neto** - Embu - SP. **Amélia Vilma Silva** - São Paulo - SP. **Regina G. Andrade** - Campinas - SP. **Fernanda R. Souza** - Ubiratã - PR. **Cesar A. Silva** - São Paulo - SP. **José L. Vasconcelos** - Cascavel - PR. **Maria L. Santos** - Rio de Janeiro - RJ. **Luzia Constantina** - Diadema - SP. **Manoel Souza** - Recife - PE. **Elizabete C. Franco** - Belo Horizonte - MG. **Marcelo Cruz** - Santo André - SP. **Miguel Vespaciano** - Poá - RS. **Fabiano Pinto** - Apucarana - PR. **Vera da Silva** - Mauá - SP. **Rosimere Meireles** - Franco da Rocha - SP. **Sheila da Rocha** - Pelotas - RS. **Roberto Vital** - Mogi Mirim - SP. **Wilson Pereira** - Salvador - BA. **Raimundo da Silva** - Feira de Santana - BA. **Iracema Rodrigues** - Catanduva - SP. **Luiz de Brito** - Mogi das Cruzes - SP. **Geovane Vianna** - Piracicaba - SP. **Rômulo Arantes** - Rio Claro - SP. **Jairo M. Santos** - São Luís - MA. **Alexandre Reis** - São Bernardo do Campo - SP. **Antonio Hernandes** - Teresina - PI. **Adriano H. Kakazu** - Campinas - SP. **Antonio F. Rafaelle** - Jacutinha - MG. **Anderson Marques** - São Paulo - SP. **Adenilson W. Cardoso** - Gravataí - RS. **Alessandro Barlezi** - Curitiba - PR. **Adriano A. Silva** - São Paulo - SP. **Adriano S. Oliveira** - Pirassununga - SP. **Ailton J. Oliveira** - Carapicuíba - SP. **André L. Santos** - São Paulo - SP. **André Couto** - Salvador - BA. **Andréia Vanicci** - Casa Branca - SP. **Alex Santa Maria** - Pinhais - PR. **Alison M. Donato** - Santa Adélia - SP. **Andréia F. Gomes** - São Carlos - SP. **André Freitas** - Rio de Janeiro - RJ. **Alam S. Leite** - Pimenta Bueno - RO. **Alexandre Arcebispo** - São Paulo - SP. **Alvaro L. Pimentel** - Santos - SP. **Anderson M. Siqueira** - Aparecida - SP. **Alexandre Martins** - Porto Alegre - RS. **Denerval França** - Apiaí - SP. **Paulo H. P. Quintana** - São Paulo - SP. **Emerson C. Amaral** - Santo André - SP. **Augusto S. Rocha** - São Paulo - SP. **Jean C. Chaves** - Belo Horizonte - MG. **Rubens B. Silva** - Recife - PE. **Celso Hitamura** - São Paulo - SP. **Danniele L. Moraes** - Rio de Janeiro - RJ. **Anderson Campana** - Curitiba - PR. **Henrique G. Sanches** - Belo Horizonte - MG. **Marcos A. Souza** - Barra Mansa - RJ. **Marco Albuquerque** - João Pessoa - PB. **Luciana Aranha** - Florianópolis - SC. **Valmir Catalano** - Bragança Paulista - SP. **Valdemar C. Almeida** - São Paulo - SP. **Luciano Baltimore** - Guarujá - SP. **Jair C. Almeida** - Araçariguama - SP. **Devenor Jussaro** - Goiânia - GO. **Brian Siran** - São Paulo - SP. **Vagner F. Guarita** - Itaboraí - RJ. **Ricardo Nascimento** - S. Gonçalo - RJ.

DICAS DO CAPITÃO NINJA

APELAÇÃO TOTAL EM MORTAL KOMBAT

EDITORIAL ESCALA LTDA.

DIRETORES: Hercílio de Lourenzi e Ruy Pereira. DIRETORA EDITORIAL: Suiang G. de Oliveira. PRODUTOR: Ricardo Guaglioni. SECRETÁRIAS: Eliane Câmara, Luzia A. Begalli. COLABORADORES: Marcelo Cassaro, Mario Câmara Filho (Texto), Nelson Romano (Fotografia), Henrique L. de Farias (capa). CONSULTORIA TÉCNICA: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurélio Saito e Tarcísio Motta. COLABORADORES: Dawis Roos, Darius Roos, Eduardo Almeida Garcia (jogos). EDITORAÇÃO ELETRÔNICA: Carlos A. Gonçalves. PROGAMES é uma publicação mensal da EDITORIAL ESCALA, R. Prof. Filadelfo de Azevedo, 564 – CEP 04508-010 - São Paulo - SP. Tel.: (011) 887-3060. FAX: (011) 887-9418. Bureau Intek. Impressão: Padilla Ind. Gráficas S.A. Distribuição: Dinap. Nº 03

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Conheça os novos serviços PROGAMES 94, à sua disposição a partir de Outubro de 93.

FRANQUIA PROGAMES:
Venha fazer parte da maior rede de franchising com a marca líder no mercado brasileiro. Solicite material informativo junto ao nosso departamento de franquia e seja o franquiado PROGAMES de sua região!

LOJISTA:
- Oferecemos assessoria completa para montagem de sua locadora, desde a definição de lay-out, treinamento de atendimento e comércio, até a escolha de acervo.
- Grande variedade de títulos em cartuchos originais novos e usados.

TRAZEMOS UMA GRANDE NOVIDADE:
A partir de agora a linha completa de produtos TEC-TOY e PLAYTRONICS.

GRANDE NOTÍCIA
A rede PROGAMES juntamente com a ESCALA EDITORIAL, além da revista PROGAMES que a partir da edição nº 04 passará a chamar-se GAMER's, já esta produzindo uma nova revista que revolucionará o conceito de revistas. É a PROGAMES cada vez mais contribuindo para que você usuário de videogame fique bem informado do que acontece no mundo dos games.

MATRIZ: R. Pio, XI, 656 - CEP 05060-000 - São Paulo
Tels.: (011) 831-0444
831-5787/261-7935

ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TEM O PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO

CIDADE DE SÃO PAULO
LAPA - Rua Pio XI , 656 - CEP 05060-000
Tels.: (011) 831-0444 - 831-5787 - 261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200
Tel.: (011) 950-6329
TATUAPÉ - Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309-000
Tel.: (011) 941-9957
PQ. CONTINENTAL - Av. Antonio S. Noschese, 127
CEP 05328-000
PIRITUBA - R. Benedito de Andrade, 224 - CEP 02936-000
Tel.: (011) 876-5531
V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 - s/ loja
CEP 04036-000 - **Tel.: (011) 573-3513**
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - CEP 01424-020
Tel.: (011) 280-3220
CHÁCARA STO. ANTONIO - Rua Otávio Machado, 992
CEP 04718-000
VILA CARRÃO - Pç. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060
Tel.: (011) 295-1190
JD. S. BENTO - Rua Tupiguaés, 140 (Trav. Av. Braz Leme)
CEP 02022-000 - **Tel.: (011) 950-9510**
JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713
s/ loja - CEP 02306-004 - **Tel.: (011) 953-6743**
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - CEP 04544-051
Tel.: (011) 822-0515

GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS - CENTRO - Av. Paulo Faccini, 525, 1º and. - CEP 07110-000 - **Tel.: (011) 209-0971**

S. B. DO CAMPO - Rua Municipal, 446 - CEP 09710-210
Tel.: (011) 458-2882

INTERIOR DE SÃO PAULO
BRAGANÇA PAULISTA - Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230
CEP 12900-000 - **Tel.: (011) 404-1905**

S. JOSÉ DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010 - **Tel.: (0123) 41-7250**

OUTROS ESTADOS
BAHIA
SALVADOR - Rua Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 18 - Pituba - CEP 41830-450 - **Tel.: (071) 248-0135**

SENHOR DO BONFIM - Rua Juviniano Duarte, 38
CEP 48970-000 - **TEL.: (075) 841-1776**

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000
Tel.: (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 62 - CEP 70650-000 - **Tel.: (061) 234-8822**

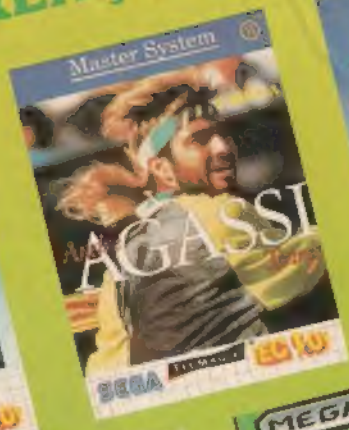
MINAS GERAIS
BELO HORIZONTE - Av. do Contorno, 6283, Savassi
CEP 30110-000 - **Tel.: (031) 225-8121**

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 - Sala 112, Tambaú
CEP 58035-000 - **Tel.: (083) 226-2369**

PERNAMBUCO
RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979, Boa Viagem
Tel.: (081) 465-4029

RIO DE JANEIRO
TIJUCA - Rua Major Ávila, 242 - CEP 20511-140 - Loja F
Tel.: (021) 264-8336

SINTA A DIFERENÇA !



A TEC TOY você já conhece. São games e brinquedos eletrônicos fantásticos. Agora você tem que conhecer a WICALE, fornecedor especializado, com lançamentos de primeira linha !

No primeiro contato com o representante WICALE você já vai sentir a diferença; o atendimento é personalizado mesmo.

Isso sem falar nos preços e nas condições de pagamento. Ligue agora mesmo e depois a gente conversa. Afinal, quem tem seriedade e competência só pode lhe oferecer o melhor.

WICALE
toys & games

CENTRAL DE VENDAS
Rua Minas Bogasian, 323
Centro - Osasco - SP
Tel.: (011)703.8071
Fax: (011)299.2980

Estamos cadastrando revendas e representantes em todo o Brasil.
Fale com a gente !